

**PEMANFAATAN WARNA KAYU DALAM PEMBUATAN *PUZZLE*
MOTIF BATIK YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

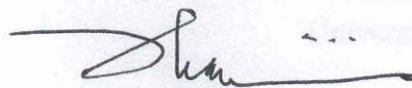


Oleh
Oki Triana Putra
NIM 10207241021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Pemanfaatan Warna Kayu
Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.


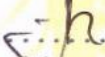
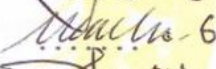
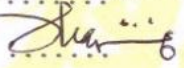


Muhajirin, S.Sn, M.Pd
NIP 19601203 198601 2 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.	Ketua Penguji		13 Juni 2014
Ismadi, S.Pd., M.A.	Sekretaris Penguji		6 Juni 2014
Drs. Martono, M.Pd.	Penguji Utama		6 Juni 2014
Muhajirin, S.Sn, M.Pd	Penguji Pendamping		6 Juni 2014

Yogyakarta, 13 Juni 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : **Oki Triana Putra**
NIM : 10207241021
Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 Juni 2014

Penulis ,



Oki Triana Putra

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Didiklah anakmu, karena dia akan menghadapi suatu masa yang berbeda dengan masa di kehidupanmu.”

(Syayyidna Ali bin Abu Tholib r.a.)

Persembahan:

Kepada ibu saya Siti Ngaisyah

Kepada bapak saya Singadiyo

Kepada kakak saya Varida Yuni Ati

dan Ari Erna Wati

Kepada adik saya Mahendra Fandrias

dan Ebba Jiansa Silva

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayahnya-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Yang pertama rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan secara tulus kepada bapak Muhajirin, S.Sn. M.Pd. selaku pembimbing TAKS serta kepada pembimbing akademik saya yaitu bapak Iswahyudi, M. Hum yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberi bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Selanjutnya ucapan terima kasih yang tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Ketua Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan bagi saya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman-teman sejawat yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya.

Akhirnya ucapan terima kasih yang sangat pribadi saya sampaikan kepada kedua orang tua atas pengertian yang mendalam, pengorbanan, dorongan, curahan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan tugas akhir karya seni.

Yogyakarta, 2 Juni 2014

Penulis,



Oki Triana Putra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Tinjauan Tentang Kayu	9
1. Pemanfaatan Warna Kayu	9
2. Warna Alami Kayu	10
3. Warna Sebagai Salah Satu Alat Identifikasi Kayu	12
4. Perubahan Warna Kayu	13
5. Beberapa Jenis Kayu di Pulau Jawa	14
1) Kayu Pinus.....	15
2) Kayu Nangka	17
3) Kayu Jati	18
4) Kayu Mahoni	20
5) Kayu Sonokeling	21
6) Kayu Pulai	23

B. Tinjauan Tentang <i>Puzzle</i>	24
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	24
2. Macam-Macam <i>Puzzle</i>	25
a. <i>Puzzle</i> Konstruksi	26
b. <i>Puzzle</i> Batang	26
c. <i>Puzzle</i> Lantai.....	27
d. <i>Puzzle</i> Angka/Huruf	27
e. <i>Puzzle</i> Transportasi.....	28
f. <i>Puzzle</i> Logika	29
g. <i>Puzzle</i> Geometri.....	29
h. <i>Puzzle</i> Penjumlahan dan Pengurangan	30
3. Manfaat Bermain <i>Puzzle</i>	30
C. Tinjauan Tentang Motif Batik Yogyakarta	31
1. Sejarah Batik Yogyakarta.....	31
2. Motif Batik Yogyakarta.....	33
1) Motif Gurda	34
2) Motif Kawung.....	36
3) Motif Truntum	39
4) Motif Parang Rusak Barong	40
5) Motif Slobog.....	41
6) Motif Grompol.....	41
D. Tinjauan Tentang Desain.....	42
1. Prinsip Dasar Desain	44
2. Unsur Desain	45
E. Tinjauan Teknologi Kerja Kriya Kayu	48
1. Teknik Kerja Bangku.....	48
2. Teknik Mesin.....	48
3. Teknik Raut	48
4. Teknik Sekrol	49
5. Teknik <i>parquetry</i> dan <i>inlay</i>	49
F. Tinjauan Tentang <i>Finishing</i>	50
G. Metodologi.....	51
1. Metode Penciptaan	51
2. Pengumpulan Data.....	52
1. Dokumentasi	52
2. Studi Pustaka	53
3. Observasi	53
4. Wawancara	54
3. Proses Penciptaan	54

a. Eksplorasi	55
b. Perancangan	55
c. Perwujudan Karya	55
BAB III VISUALISASI DAN PEMBAHASAN	57
A. Visualisasi	57
1. Dasar Penciptaan	57
2. Penciptaan Desain	58
1) Sket Alternatif dan Sket Terpilih	58
2) Pembuatan Desain	58
3. Tahapan Pembuatan Karya	79
1) Persiapan Bahan Dan Peralatan	79
2) Proses Pengerjaan	87
a. Penghalusan Permukaan Kayu	87
b. Membuat Mal dan Mnggambarkannya	88
c. Proses Kerja Sekrol dan Pembentukan Motif	90
d. Proses Perakitan	91
e. <i>Finishing</i>	91
3) Kalkulasi Biaya	94
a. Tabel Kalkulasi Biaya Produksi	94
b. Harga Jual	96
4. Hasil Karya	97
B. Pembahasan	116
1. Aspek Fungsi	117
2. Aspek Ergonomi	117
3. Aspek Estetis	118
4. Aspek Pendidikan	120
5. Aspek Budaya	121
6. Aspek Bahan	122
7. Aspek Produksi	123
BAB IV PENUTUP	124
A. Rangkuman	124
B. Kesimpulan	125
C. Implikasi	126
D. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	131

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Kayu Pinus	15
Gambar II : Kayu Nangka	17
Gambar III : Kayu Jati	18
Gambar IV : Kayu Mahoni	20
Gambar V : Kayu Sonokeling	21
Gambar VI : Kayu Pulai	23
Gambar VII : <i>Puzzle</i> Kontruksi	26
Gambar VIII : <i>Puzzle</i> Batang	26
Gambar IX : <i>Puzzle</i> Lantai	27
Gambar X : <i>Puzzle</i> Angka	27
Gambar XI : <i>Puzzle</i> Transportasi	28
Gambar XII : <i>Puzzle</i> Logika	29
Gambar XIII : <i>Puzzle</i> Geometri	29
Gambar XIV : <i>Puzzle</i> Pengurangan Dan Penjumlahan	30
Gambar XV : Motif Sawat (Gurda Dua Sayap Lengkap Dengan Ekor)	34
Gambar XVI : Motif Mirong	35
Gambar XVII: Motif Gurda Satu Sayap	35
Gambar XVIII : Motif Kawung Picis	36
Gambar XIX : Motif Kawung Bribil	36
Gambar XX : Motif Kawung Sen	37
Gambar XXI : Motif Truntum	39
Gambar XXII : Motif Parang Rusak Barong	40
Gambar XXIII : Motif Slobog	41
Gambar XXIV : Motif Grompol	41
Gambar XXV : Desain <i>Puzzle</i> Motif Sawat	59
Gambar XXVI : Desain <i>Puzzle</i> Motif Gurda Satu Sayap	60
Gambar XXVII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Mirong	61
Gambar XXVIII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Bribil	62

Gambar XXIX : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Sen.....	63
Gambar XXX : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Picis	64
Gambar XXXI : Desain <i>Puzzle</i> Motif Parang Barong	65
Gambar XXXII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Grompol	66
Gambar XXXIII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Truntum.....	67
Gambar XXXIV : Desain <i>Puzzle</i> Motif Slobog.....	68
Gambar XXXV : Desain <i>Puzzle</i> Motif Grompol II.....	69
Gambar XXXVI : Desain <i>Puzzle</i> Motif Truntum II.....	70
Gambar XXXVII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Sen II.....	71
Gambar XXXVIII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Bribil II.....	72
Gambar XXXIX : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Slobog II.....	73
Gambar XL : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung, Grompol, Dan Truntum	74
Gambar XLI : Desain <i>Puzzle</i> Motif Kawung Picis II.....	75
Gambar XLII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Gurda Satu Sayap II.....	76
Gambar XLIII : Desain <i>Puzzle</i> Motif Parang Barong II	77
Gambar XLIV : Desain <i>Puzzle</i> Logo Keraton Yogyakarta.....	78
Gambar XLV : Rol Meter	81
Gambar XLVI : Penggaris Siku	81
Gambar XLVII : Penggaris Baja.....	82
Gambar XLVIII : Pensil Tukang Kayu	82
Gambar XLIX : Ketam Mesin.....	83
Gambar L : Gergaji Potong	83
Gambar LI : Mesin Sekrol.....	84
Gambar LII : Mesin Gerinda.....	84
Gambar LIII : Palu Kayu.....	85
Gambar LIV : Mesin Bor	85
Gambar LV : <i>Cutter</i>	86
Gambar LVI : Mesin <i>Cyrcl</i> e.....	86
Gambar LVII : <i>Compressor</i> dan <i>Spray Gun</i>	87
Gambar LVIII : Proses Pengetaman/Pengrataan.....	87
Gambar LIX: Pembuatan Mal	88

Gambar LX : Proses Penggambaran Komponen.....	89
Gambar LXI : Kerja Sekrol	90
Gambar LXII : Proses Pembentukan.....	91
Gambar LXIII : Proses Pengamplasan	92
Gambar LXIV : Pelapisan Pertama	93
Gambar LXV : <i>Puzzle</i> Logo Keraton Yogyakarta	97
Gambar LXVI : <i>Puzzle</i> Motif Batik Sawat	98
Gambar LXVII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Gurda Satu Sayap	99
Gambar LXVIII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Mirong	100
Gambar LXIX : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Sen.....	101
Gambar LXX : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil.....	102
Gambar LXXI : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Picis.....	103
Gambar LXXII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Slobog	104
Gambar LXXIII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Parang Barong.....	105
Gambar LXXIV : <i>Puzzle</i> Motif Batik Truntum	106
Gambar LXXV : <i>Puzzle</i> Motif Batik Gurda Satu Sayap II.....	107
Gambar LXXVI : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Picis II	108
Gambar LXXVII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Sen II.....	109
Gambar LXXVIII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung, Grompol.....	110
Gambar LXXIX : <i>Puzzle</i> Motif Batik Slobog II	111
Gambar LXXX : <i>Puzzle</i> Motif Batik Truntum II.....	112
Gambar LXXXI : <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil II.....	113
Gambar LXXXII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol II.....	114
Gambar LXXXIII : <i>Puzzle</i> Motif Batik Parang Barong.....	115
Gambar LXXXIV : <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol.....	116
Gambar LXXXV : Warna Kayu Sonokeling, Jati, Nangka, Pule,Pinus	119

PEMANFAATAN WARNA KAYU DALAM PEMBUATAN *PUZZLE* MOTIF BATIK YOGYAKARTA

**Oleh Oki Triana Putra
NIM 10207241021**

Abstrak

Penciptaan karya seni yang berjudul Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta ini bertujuan sebagai media pengenalan motif batik Yogyakarta terhadap masyarakat luas melalui permainan *puzzle* dan memanfaatkan warna kayu dalam pembuatan *puzzle* motif batik Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah melalui pengumpulan data yaitu meliputi dokumentasi, studi pustaka, observasi, dan wawancara. Kemudian dilanjutkan ke proses penciptaan desain melalui sket alternatif dan desain terpilih. Untuk proses pembuatan karya dimulai dengan persiapan bahan dan alat, penerapan desain, pembentukan karya, perakitan dan *finishing*. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya adalah teknik sekrol dan teknik kerja bangku. Dan *finishingnya* menggunakan *melamine lack gloss* (transparan) dengan tujuan agar kealamian serat dan warna kayu tetap terlihat dengan jelas. Dan warna kayu disusun menyesuaikan dengan warna motif batik Yogyakarta sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan motif batik. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* menggunakan kayu Sonokeling, Pinus, Nangka, Mahoni, Pule, Jati, Mlinjo, dan *hardboard* sebagai landasan.

Hasil dari penciptaan karya *puzzle* motif batik Yogyakarta ini berupa 20 buah karya. *Puzzel* motif batik Yogyakarta yang telah dibuat diantaranya adalah motif kawung sen, motif kawung bribil, motif kawung picis, motif mirong, motif truntum, motif gurda satu sayap, motis slobog, motif grompol, motif parang barong, motif sawat, dan untuk maskotnya adalah logo keraton Yogyakarta.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hutan Indonesia memiliki potensi ± 4000 jenis pohon berkayu yang tersebar di seluruh Nusantara dan dari jumlah tersebut baru sebagian kecil saja yang telah diketahui sifat-sifatnya (PIKA, 1979 : 2). Memang sangat memungkinkan jika Indonesia mempunyai jenis kayu hingga ± 4000 macam dikarenakan lahan pohon untuk tumbuh pun sangat luas. Misalkan saja kayu di wilayah pulau Jawa, terdapat beraneka ragam jenis kayu yang berbeda, contohnya: kayu Pinus, kayu Nangka, kayu Jati, kayu Mahoni, kayu Sonokeling, kayu Pule, kayu Mlinjo dan masih banyak lagi.

Dari beraneka ragam jenis kayu tersebut maka sifat-sifat kayu pun juga berbeda. Khususnya untuk sifat warna kayu, setiap jenis kayu pasti memiliki karakteristik warna kayu yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dari perbedaan warna kayu tersebut akan menjadi hal yang menarik jika di olah menjadi suatu produk kerajinan. Salah satunya adalah memanfaatkan dari berbagai macam warna kayu tersebut untuk pembuatan *puzzle*.

Kayu adalah bahan atau material yang mempunyai peranan besar dalam kehidupan manusia (Saraswati, 1982 : 2). Dan kayu merupakan bahan yang cukup digemari oleh perajin untuk mengekspresikan karya seni mereka. Dari pengalaman pengerjaan bahan-bahan kayu jaman dahulu terutama produk

kerajinan, dapat diperoleh pengetahuan tentang keindahan kayu. Antara lain bisa dilihat dari keindahan kayu yang mempunyai nuansa atau perbedaan yang halus pada warna kayu itu. Dengan fakta seperti itu, maka menjadi hal yang tepat jika dalam pembuatan *puzzle* ini yang diutamakan adalah karakter warna alami kayu itu sendiri.

Puzzle adalah salah satu alat permainan yang memiliki unsur pendidikan terutama kepada anak-anak. Tetapi pada kesempatan kali ini *puzzle* yang akan dibuat ditujukan untuk masyarakat luas. Bermain *puzzle* selain menyenangkan juga meningkatkan kemampuan berpikir si pemain. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kecerdasan, kesabaran dan ketekunan pemain dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, pemain akan terlatih kecerdasannya, kesabarannya ataupun ketekunannya. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Bentuk dan gambar *puzzle* yang terkesan baru dan unik pasti juga akan menjadi motivasi tersendiri untuk memainkannya.

Tetapi kebanyakan *puzzle* yang sudah ada selama ini cenderung monoton seperti itu-itu saja. Dengan demikian perlu adanya desain *puzzle* yang kreatif dan ada unsur kebaruan agar menambah daya tarik minat pemain untuk memainkannya. Dan menempatkan berbagai macam warna kayu dalam pembuatan *puzzle* adalah hal yang menarik dan terdengar baru yang tidak ada

salahnya untuk dicoba. Desain gambar *puzzle* pun tentu saja harus mempunyai tujuan yang baik. Gambar motif batik Yogyakarta adalah salah satunya.

Motif batik adalah suatu dasar atau pokok dari suatu pola gambar yang merupakan pangkal atau pusat suatu rancangan gambar, sehingga makna dari tanda, simbol, atau lambang dibalik motif batik tersebut dapat diungkap (Ari Wulandari, 2011 : 62). Seperti halnya motif batik Daerah Istimewa Yogyakarta yang sarat akan makna dibalik motif-motifnya. Para pencipta motif batik Yogyakarta pada zaman dahulu tidak hanya menciptakan sesuatu berdasarkan nilai estetika saja, tetapi mereka juga memberi makna atau arti, yang erat hubungannya dengan falsafah hidup yang mereka hayati. Mereka menciptakan suatu motif dengan pesan dan harapan yang tulus dan luhur semoga akan membawa kebaikan dan kebahagiaan bagi si pemakai, ini semua di lukiskan secara simbolis. Hal ini juga merupakan ciri khas ragam hias batik Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan salah satu budaya Indonesia. Dan budaya Indonesia sudah sepantasnya untuk dilestarikan.

Memperkenalkan motif batik Yogyakarta kepada masyarakat luas adalah tujuan utama dalam pembuatan *puzzle* motif batik Yogyakarta ini. Masyarakat luas yang dimaksud adalah anak-anak, remaja, dewasa sampai orang jompo. 1) Kepada anak, karena anak-anak inilah yang nantinya akan mengembangkan, menjaga, dan melestarikan budaya tersebut, 2) kepada remaja, khususnya remaja asli kota Yogyakarta pada masa sekarang mereka belum tentu mengenal budaya mereka sendiri, 3) kepada orang dewasa, orang dewasa setelah mengenal motif batik Yogyakarta dapat mnengajarkan ke

anak-anak dengan kata lain ikut melestarikan, dan 4) kepada orang jompo, sebenarnya pengenalan motif batik Yogyakarta kepada mereka kurang bermanfaat tetapi kepada orang jompo ini tujuan utamanya adalah sebagai hiburan dalam bentuk permainan *puzzle*.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan *puzzle* ialah faktor kegunaan yang menjadi prioritas utama dalam penciptaan benda fungsional dan juga kenyamanan dan keamanan produk saat digunakan. Akan tetapi dari faktor estetis tidak dapat diabaikan karena merupakan bagian penting dari karya seni. Dengan demikian karya yang dihasilkan akan memiliki nilai fungsional yang tepat dan kualitas estetis yang memadai sehingga membangkitkan minat serta selera pemakai.

Berbareng dengan perkembangan jaman, produk kerajinan harusnya juga ikut mengalami peningkatan. Peningkatan itu dapat tampak pada jenis dan fungsi produk, serta kualitas estetika suatu barang. Salah satunya pada produk permainan *puzzle*. Tetapi permainan *puzzle* yang ada saat ini kebanyakan bahannya terbuat dari karet, plastik, hard board, partikel, dll. Penggunaan dari bahan kayu pun juga ada, tetapi pasti *finishingnya* menutup warna alami kayu, padahal letak keindahan kayu yaitu karakteristik warna alami kayu itu sendiri. Untuk itulah pencipta atau penulis menginginkan sesuatu yang baru, yaitu memperlihatkan warna alami kayu sebagai pembentukan *puzzle* motif batik Yogyakarta. Jadi, motif tersebut akan dibentuk dari penyusunan berbagai macam warna kayu yang digunakan.

Untuk mewujudkan hal itu dapat didukung oleh kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan teknik dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan dilandasi keterampilan yang baik maka karya akan memiliki keunggulan hasil yang dapat menggugah daya tarik seseorang terhadap karya seni. Dan dalam pembuatan *puzzle* dari bahan kayu ini sebagian besar menggunakan teknik kerja sekrol. Teknik tersebut membutuhkan keterampilan yang memadai karena akan membutuhkan ketekunan, ketepatan, kesabaran, dan ketelatenan. Jika sudah mempunyai keterampilan yang memadai maka produk yang dihasilkan bisa maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah ada beberapa identifikasi masalah, diantaranya adalah:

1. Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta.
2. *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta Sebagai Permainan Edukatif dan Sebagai Sarana Melestarikan Budaya.
3. Upaya Pengenalan Motif Batik Yogyakarta Melalui Media *Puzzle* Terhadap Masyarakat Luas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu ada pembatasan masalah untuk bisa memfokuskan pada satu permasalahan.

Batasan masalah yang digunakan adalah “Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta”. *Puzzle* motif batik Yogyakarta ini nantinya akan menjadi salah satu media permainan dengan tujuan utama yaitu mengenalkan motif batik Yogyakarta kepada masyarakat luas dan diharapkan menjadi permainan yang disukai dan mampu membantu melestarikan budaya Indonesia khususnya motif batik Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta?”.

E. Tujuan

Tujuan dari penciptaan tugas akhir karya seni yang berjudul “Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta” ini adalah:

1. Mengetahui lebih dalam tentang warna kayu dan motif batik Yogyakarta.
2. Dapat mendesain *puzzle* motif batik Yogyakarta menyesuaikan antara warna kayu dengan warna motif batik Yogyakarta yang sudah ada.

3. Mampu membuat *puzzle* motif batik Yogyakarta menyesuaikan antara warna kayu dengan warna motif batik Yogyakarta yang sudah ada.

F. Manfaat

Dengan pembuatan tugas akhir karya seni ini yang berjudul “Pemanfaatan Warna Kayu Dalam Pembuatan *Puzzle* Motif Batik Yogyakarta” diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

Menjadi tambahan sebuah konsep perancangan dalam pembuatan karya seni kayu berupa permainan *puzzle* motif batik Yogyakarta khususnya di dunia pendidikan seni kerajinan. Dan tidak menutup kemungkinan untuk menjadi bagian dari sekian banyak gagasan yang dapat memberi kontribusi bagi khasanah perkembangan seni kerajinan kayu.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat yang dapat dirasakan langsung dan memberikan kontribusi yang setimpal oleh pihak yang terkait dan berkepentingan di bidang ini, antara lain:

- a. Bagi penulis, yang sekaligus sebagai pencipta karya mendapat manfaat tersendiri yaitu penulisan dan pembuatan karya ini dapat dijadikan sebagai bahan wacana dan evaluasi dalam rangka pengembangan diri untuk dapat ditumbuh kembangkan

pengetahuan, keterampilan dan cita rasa seni pribadi, sehingga dapat menjadi bekal di masa yang akan datang.

- b. Adanya karya permainan *puzzle* motif batik Yogyakarta ini, diharapkan dalam pengembangan desain atau konsep mainan *puzzle* ini akan menambah variasi desain baru yang lebih menarik dan dapat digunakan sebagai media pengenalan motif batik Yogyakarta terhadap masyarakat luas.

BAB II **KAJIAN TEORI**

A. Tinjauan Tentang Kayu

1. Pemanfaatan Warna Kayu

Kayu telah dimanfaatkan untuk berbagai keperluan oleh manusia sejak zaman dahulu. Dengan berbagai kegunaannya, kayu tetap eksis sampai saat ini. Penggunaan kayu tidak terbatas untuk peralatan rumah tangga (interior) saja, tetapi digunakan juga untuk keperluan eksterior, misalnya untuk pembuatan jembatan. Sedangkan dengan warna dan coraknya yang dekoratif, beberapa jenis kayu digunakan untuk membuat benda-benda yang bernilai seni tinggi seperti halnya pada produk seni kerajinan.

Warna alami kayu bisa menjadi sangat menarik dikarenakan banyaknya jenis kayu yang beraneka ragam. Misalkan saja kayu di Pulau Jawa, sebagian orang Jawa menyukai kayu dengan warna-warna dan serat yang indah seperti jati, pinus dan sonokeling. Ada pula yang lebih menyukai kayu yang berwarna cerah seperti kayu nangka. Namun tidak sedikit yang menyukai keduanya.

Pemilihan warna menjadi sangat *personal* karena dapat mengekspresikan pribadi seseorang. Warna merupakan sesuatu yang unik karena dapat mengubah nuansa lingkungan, menciptakan gaya tertentu, dan mengubah persepsi (Evalina, 2005 : 1). Warna kayu memberikan karakteristik untuk berbagai jenis dan sangat tergantung pada zat ekstraktif yang

dikandungnya, walaupun biasanya sulit dinyatakan dengan kata-kata (Evalina, 2005 : 1). Hal ini karena tidak hanya terdiri dari satu warna tetapi merupakan perpaduan beberapa warna.

Kayu memiliki nilai dekoratif yang tinggi disebabkan oleh warna kayu, serat dan gambaran di dalam kayu. Produk kerajinan yang terbuat dari kayu seperti ini biasanya diberi warna transparan untuk menampilkan keindahan kealamiannya. Sedangkan produk kerajinan yang terbuat dari kayu yang tidak memiliki warna dan corak yang menarik, akan diberi warna tertentu dalam *finishing*nya sehingga menghasilkan warna yang lebih baik. Seringkali juga produk kerajinan atau peralatan lain yang tidak terbuat dari kayu dibuat seolah-olah terbuat dari kayu dengan memberi *finishing* tertentu sehingga menjadi mirip dengan warna dan corak kayu tertentu.

2. Warna Alami Kayu

Kayu memiliki warna-warna alami yang bervariasi. Hal ini disebabkan oleh zat-zat pengisi warna dalam kayu yang berbeda. Menurut Dumanauw (1990 : 2) menyatakan warna suatu jenis kayu dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut: zat yang terkandung di dalam batang, umur pohon, kelembaban, udara, dll. Umumnya kayu gubal berwarna lebih muda atau lebih terang dibandingkan kayu teras. Sedangkan kayu teras memiliki variasi warna yang lebih banyak, utamanya coklat dengan berbagai macam corak. Karena warna itulah kayu teras biasanya lebih disukai daripada kayu gubal. Beberapa

jenis kayu diberi perlakuan khusus misalnya direndam atau diberi uap untuk menggelapkan warnanya.

Mandang dan Pandit (1997 : 1) menyatakan bahwa warna kayu berkisar dari hampir putih sampai hitam, ada yang polos dan ada pula yang terdiri atas dua macam warna atau lebih, sehingga tampak seperti ada coraknya. Menurut Evalina (2005 : 2), corak pada kayu dapat ditimbulkan oleh :

1. Perbedaan warna antara kayu awal dan kayu akhir dari lingkaran tumbuh, seperti pada kayu jati dan pinus.
2. Perbedaan warna jaringan. Pada kayu bintangur misalnya, parenkim pita berwarna coklat merah, sedangkan warna jaringan lainnya merah muda. Parenkim pita pada kayu bintangur ini menimbulkan corak bergaris pada bidang radial dan tangensial.
3. Perbedaan intensitas pewarnaan pada lapisan-lapisan kayu yang dibentuk dalam jangka waktu berlainan. Pada kayu ebony misalnya, ada lapisan-lapisan yang berwarna coklat atau coklat merah dan ada lapisan-lapisan yang berwarna hitam. Pada bidang radial dan tangensial akan tampak sebagai jalur-jalur warna coklat merah dan hitam yang bergantian.

Kayu yang berasal dari pohon yang lebih tua dapat mempunyai warna yang lebih tua (lebih gelap) bila dibandingkan dengan bagian kayu yang berasal dari pohon yang lebih muda dari jenis yang sama. Kayu yang kering berbeda warnanya bila dibandingkan dengan warna kayu basah. Kayu yang sudah lama tersimpan di tempat terbuka warnanya bisa lebih gelap atau lebih terang dibandingkan dengan kayu yang segar, ini tergantung kepada keadaan (cuaca, angin, sinar dan sebagainya). Pada umumnya warna dari suatu jenis kayu bukan merupakan warna yang murni, tetapi merupakan warna campuran dari beberapa jenis warna, sehingga dalam penampilannya sulit untuk dapat dinyatakan secara tepat dengan kata-kata (Pandit dan Ramdan, 2002 : 2).

3. Warna Sebagai Salah Satu Alat Identifikasi Kayu

Untuk mengenal kayu dapat dipergunakan baik sifat kasar (sifat makroskop) maupun sifat struktur (sifat mikroskopis). Termasuk dalam sifat kasar ini adalah warna, kilap, bau, rasa, tekstur, serat dan figur. Sedangkan sifat struktur yang diamati terdiri dari pori, parenkim, jari-jari, saluran interseluler, saluran getah, tanda kerinyut dan menggunakan alat bantu sebaliknya sifat struktur biasanya menggunakan alat bantu berupa kaca pembesar (*loupe*) dengan perbesaran 10 kali (Evalina, 2005 : 3)

Tsoumis (1991 : 3) menyatakan bahwa warna memberi ciri pada berbagai jenis kayu, tetapi merupakan sebuah ciri yang sulit untuk dideskripsikan dengan kata-kata. Dalam satu jenis mungkin terdapat perbedaan dan mengalami perubahan karena terpapar atau karena suatu perlakuan. Biasanya warna dinyatakan secara visual, tetapi dapat juga diukur secara teknis.

Apabila kita ingin menggunakan warna untuk identifikasi, maka yang digunakan adalah warna kayu terasnya. Warna kayu gubal biasanya kurang nyata atau kurang khas sehingga kurang bernilai diagnostik untuk pengenalan kayu (Evalina, 2005 : 3). Warna kayu menjadi memiliki nilai yang penting untuk identifikasi. Sebagai contoh, kayu sonokeling mempunyai warna khas garis hitam. Untuk menentukan warna secara tepat dapat dipergunakan alat *Spectrophometer*. Alat ini dapat merefleksikan sejumlah cahaya dari permukaan kayu yang berbeda dengan menggunakan sinar *ultraviolet* (Pandit dan Ramdan, 2002 : 3)

Selanjutnya dinyatakan pula bahwa seringkali terdapat semacam warna yang mencolok kemudian diikuti oleh macam-macam warna yang lain, sehingga sukar untuk dipisah-pisahkan secara individual. Karena sifat warna ini mudah berubah-ubah, maka di dalam identifikasi kayu penggunaan warna menjadi sekunder, sehingga harus dipakai secara hati-hati.

4. Perubahan Warna Kayu

Warna alami kayu dapat berubah dengan cepat karena beberapa sebab, baik oleh zat ekstraktif yang terkandung di dalamnya maupun oleh pengaruh dari luar kayu tersebut. Contohnya kayu mahoni (*swietenia macrophylla*) berubah dari warna merah muda atau merah terang menjadi merah kecoklatan dengan cepat pada potongan kayu yang segar. Perubahan warna ini bisa mengakibatkan cacat pada kayu yaitu cacat warna.

Diskolorasi adalah cacat warna yang diakibatkan oleh perubahan warna yang terjadi pada kayu yang disebabkan oleh berbagai perlakuan tanpa pemberian zat warna (Evalina, 2005 : 4). Kollman (1952) dalam Martawijaya (1988 : 3) mengemukakan lima faktor penyebab terjadinya pewarnaan tersebut, yaitu : pengaruh suhu dan kelembaban, adanya proses oksidasi, pengendapan zat warna pada permukaan kayu, pengaruh organisme dan kontak dengan logam.

Menurut Tsoumis (1991 : 4), warna kayu yang terpapar terhadap atmosfer seringkali bertambah gelap dan pada kayu gubal biasanya menjadi lebih gelap daripada kayu terasnya. Perubahan-perubahan tersebut biasanya

secara kimia terjadi di alam yang dihasilkan oleh reaksi oksidasi komponen organik yang terkandung di dalam kayu. Perubahan warna dapat terjadi segera setelah pohon ditebang di hutan atau setelah penggergajian log basah menjadi papan. Misalnya, kayu alder berubah secara cepat dari warna keputih-putihan menjadi kemerah-merahan, kemudian pudar menjadi coklat muda.

Selanjutnya dinyatakan pula bahwa kayu yang terpapar lama terhadap sinar matahari, khususnya di dataran yang tinggi, mengubah warnanya menjadi coklat. Sedangkan terpapar lama terhadap hujan atau kelembaban yang tinggi mengubah warna kayu menjadi abu-abu gelap.

Dari beberapa penelitian Evalina (2005 : 5) diketahui bahwa penggunaan suhu yang tinggi dalam pengeringan kayu telah menyebabkan terjadinya perubahan warna. Hal ini disebabkan oleh keluarnya zat ekstraktif yang terdapat di dalam kayu ke permukaannya. Sedangkan untuk kayu-kayu yang berwarna putih atau terang dan pada kayu gubal, perubahan dapat disebabkan oleh serangan jamur. Kayu yang terserang ini biasanya menjadi berwarna hitam atau biru. Umumnya kayu tersebut diserang pada saat masih dalam keadaan segar dengan kadar air yang tinggi.

5. Beberapa Jenis Kayu Lokal di Pulau Jawa

Hutan Indonesia memiliki potensi \pm 4000 jenis pohon berkayu yang tersebar di seluruh Nusantara dan dari jumlah tersebut baru sebagian kecil saja yang telah diketahui sifat-sifatnya (PIKA, 1979 : 2). Memang sangat

memungkinkan jika Indonesia mempunyai jenis kayu hingga \pm 4000 macam dikarenakan lahan pohon untuk tumbuh pun sangat luas. Dan setiap jenis kayu pasti mempunyai ciri khas warna kayu yang berbeda-beda. Misalkan saja kayu lokal di wilayah pulau Jawa, terdapat beraneka ragam jenis kayu yang berbeda, contohnya: kayu Pinus, kayu Nangka, kayu Jati, kayu Mahoni, kayu Sonokeling, kayu Pule, kayu Mlinjo dan masih banyak lagi. Dibawah ini akan dipaparkan beberapa jenis kayu lokal di Jawa sebagai berikut:

1. Kayu Pinus



Gambar I : Kayu Pinus
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Jenis kayu pinus yang sering digunakan dan secara umum dikenal memiliki kualitas yang baik ada 2 yaitu pinus Radiata dan pinus Merkusii, sebagai berikut:

1. Pinus Radiata

Pinus Radiata termasuk pohon yang cepat tumbuh dan berbatang lurus. Warna kayu pinus Radiata kelihatan cukup jelas sehingga garis serat kayu pada pembelahan tangensial bisa terlihat jelas pula. Serat kayu pinus ini cenderung lurus tetapi banyak mata kayu karena pohon pinus ini memiliki banyak cabang kecil pada batangnya. (<http://www.tentangkayu.com/2014/06/kayu-pinus.html>)

2. Pinus Merkusii

Ketinggian pohon bisa mencapai 25 – 45 meter dengan diameter maksimal 1 meter. Warna kayu teras adalah coklat kemerahan sedangkan kayu gubal berwarna kuning keputihan. Memiliki serat kayu lurus. (<http://www.tentang kayu.com/2014/06/kayu-pinus.html>).

Serat kayu pinus terlihat dengan jelas disebabkan oleh perbedaan warna coklat kemerahan dengan warna kuning keputihan. Arah serat kayunya kebanyakan lurus kecuali di bagian mata kayu. Ini membuat serat kayunya terlihat lebih artistik atas ketegasan garis-garis yang muncul. Oleh karena itu, kayu pinus cukup digemari untuk produk-produk yang mengutamakan serat alami kayu.

Kayu pinus termasuk mudah terserang jamur, biasa disebut *blue stan*. Oleh karena itu, sebaiknya pengeringan dilakukan secepat mungkin setelah penebangan. Pinus cukup lemah terhadap perubahan suhu dan kelembaban udara, gunakan laminasi apabila membutuhkan papan yang lebar. Kayu pinus mudah diproses dan seratnya halus, sangat membantu pada proses *finishing*.

2. Kayu Nangka



Gambar II : **Kayu Nangka**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Pohon nangka termasuk ke dalam suku *Moraceae*; nama ilmiahnya adalah *Artocarpus heterophyllus*. Pohon nangka umumnya berukuran sedang, sampai sekitar 20 m tingginya, walaupun ada yang mencapai 30 meter. Batang bulat silindris, sampai berdiameter sekitar 1 meter. Tajuknya padat dan lebat, melebar dan membulat apabila di tempat terbuka. Seluruh bagian tumbuhan mengeluarkan getah putih pekat apabila dilukai. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Nangka/januari/2014>)

Kayu nangka berwarna kuning di bagian teras dan warna gubalnya putih kekuningan, berkualitas baik dan mudah dikerjakan. Kayu ini cukup kuat, awet dan tahan terhadap serangan rayap atau jamur, serta memiliki pola yang menarik, gampang mengkilap apabila diserut halus dan digosok dengan

minyak. Karena itu kayu nangka kerap dijadikan perkakas rumah tangga, mebel, konstruksi bangunan, konstruksi kapal sampai ke alat musik.

3. Kayu Jati



Gambar III : Kayu Jati
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Jati adalah sejenis pohon penghasil kayu bermutu tinggi. Pohon besar, berbatang lurus, dapat tumbuh mencapai tinggi 30-40 m. Berdaun besar, yang luruh di musim kemarau. Pohon jati yang dianggap baik adalah pohon yang bergaris lingkaran besar, berbatang lurus, dan sedikit cabangnya. Kayu jati terbaik biasanya berasal dari pohon yang berumur lebih daripada 80 tahun. Kayu jati merupakan kayu kelas satu karena kekuatan, keawetan dan keindahannya. Secara teknis, kayu jati memiliki kelas kekuatan I dan kelas keawetan 1. Kayu ini sangat tahan terhadap serangan rayap. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Jati/Januari/2014>)

Kayu teras jati berwarna coklat muda, coklat kelabu hingga coklat merah tua. Kayu gubal, di bagian luar, berwarna putih dan kelabu kekuningan. Meskipun keras dan kuat, kayu jati mudah dipotong dan dikerjakan, sehingga

disukai untuk membuat furniture dan ukir-ukiran. Kayu yang diampelas halus memiliki permukaan yang licin dan seperti berminyak. Pola-pola lingkaran tahun pada kayu teras nampak jelas, sehingga menghasilkan gambaran yang indah. Dengan kehalusan tekstur dan keindahan warna kayunya, jati digolongkan sebagai kayu mewah. Oleh karena itu, jati banyak diolah menjadi mebel taman, mebel interior, kerajinan, panel, dan anak tangga yang berkelas. Dan juga kayu Jati menurut Enget, dkk (2008 : 34) selain mempunyai corak yang indah, kayu jati juga mempunyai sifat pengerjaan yang mudah sampai sedang.

Menurut sifat-sifat kayunya, di Jawa orang mengenal beberapa jenis jati (Mahfudz dkk, 2009 : 34):

1. Jati *lengo* atau jati malam, memiliki kayu yang keras, berat, terasa halus bila diraba dan seperti mengandung minyak (Jw.: *lengo*, minyak; malam, lilin). Berwarna gelap, banyak berbercak dan bergaris.
2. Jati *sungu*. Hitam, padat dan berat (Jw.: *sungu*, tanduk).
3. Jati *werut*, dengan kayu yang keras dan serat berombak.
4. Jati *doreng*, berkayu sangat keras dengan warna *loreng-loreng* hitam menyala, sangat indah.
5. Jati kembang.
6. Jati kapur, kayunya berwarna keputih-putihan karena mengandung banyak kapur. Kurang kuat dan kurang awet.

4. Kayu Mahoni



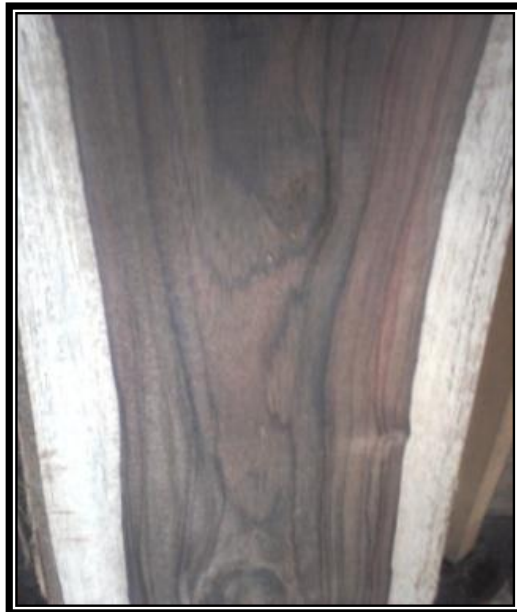
Gambar IV : **Kayu Mahoni**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Mahoni termasuk pohon besar dengan tinggi pohon mencapai 35-40 m dan diameter mencapai 125 cm. Batang lurus berbentuk silindris dan tidak berbanir. Kulit luar berwarna coklat kehitaman, beralur dangkal seperti sisik, sedangkan kulit batang berwarna abu-abu dan halus ketika masih muda, berubah menjadi coklat tua, beralur dan mengelupas setelah tua. Mahoni dapat ditemukan tumbuh liar di hutan jati dan tempat-tempat lain yang dekat dengan pantai, atau ditanam di tepi jalan sebagai pohon pelindung. (<http://id.wikipedia.org/wiki/mahoni/20014>)

Menurut Enget, dkk (2008 : 34) mahoni mempunyai dua jenis spesies yang cukup dikenal yaitu *swietenia macrophylla* (mahoni daun lebar) dan *swietenia hahagoni* (mahoni daun kecil). Sifat Mahoni yang dapat bertahan hidup di tanah gersang menjadikan pohon ini sesuai ditanam di tepi jalan. Bagi penduduk Indonesia khususnya Jawa, tanaman ini bukanlah tanaman

yang baru, karena sejak jaman penjajahan Belanda mahoni dan rekannya, Pohon Asam, sudah banyak ditanam di pinggir jalan sebagai peneduh. Sejak 20 tahun terakhir ini, tanaman mahoni mulai dibudidayakan karena kayunya mempunyai nilai ekonomis yang cukup tinggi. Kualitas kayunya keras dan sangat baik untuk meubel, furnitur, barang-barang ukiran dan kerajinan tangan. Sering juga dibuat penggaris karena sifatnya yang tidak mudah berubah. Kualitas kayu mahoni berada sedikit di bawah kayu jati sehingga sering dijuluki sebagai primadona kedua dalam pasar kayu.

5. Kayu Sonokeling



Gambar V : **Kayu Sonokeling**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Sonokeling atau sanakeling adalah nama sejenis pohon penghasil kayu keras dan indah, anggota dari suku *Fabaceae*. Kayunya yang berbobot sedang dan berkualitas tinggi itu dalam perdagangan dikenal sebagai *Indian rosewood*, *Bombay blackwood* atau *Java palisander* (Inggris),

palisandre de l'Inde (Perancis); dalam klasifikasi Indonesia digolongkan sebagai kayu sonokeling. Di Jawa, dikenal varian yang dinamai *sonobrit* dan *sonosungu*. (<http://id.wikipedia.org/wiki/sonokeling/2014>)

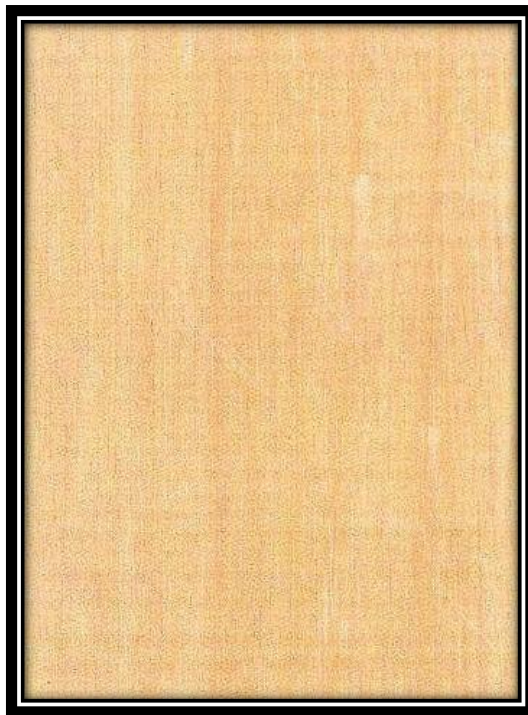
Sonokeling terutama dimanfaatkan kayunya, yang memiliki pola-pola yang indah, ungu bercoret-coret hitam, atau hitam keunguan berbelang dengan coklat kemerahan. Kayu ini biasa digunakan untuk membuat mebel, almari, serta aneka perabotan rumah berkelas tinggi. Serat dan warna yang bernilai dekoratif digunakan untuk melapisi permukaan kayu lapis mahal. Karena sifatnya yang baik, kayu sonokeling juga sering digunakan untuk membuat barang ukiran dan pahatan, barang bubutan, alat-alat musik dan olahraga, serta perabot kayu bengkok seperti gagang payung, tongkat jalan dan lain-lain (PIKA, 1981 : 3).

Kayu ini juga kuat dan awet, sehingga sering digunakan dalam konstruksi seperti untuk kusen, pintu dan jendela, serta untuk membuat gerbong kereta api. Atau untuk peralatan seperti gagang kapak, palu, bajak dan garu, serta untuk mesin-mesin giling-gilas. Selain itu, sonokeling dipakai pula dalam pembuatan lantai parket dan juga produk kerajinan yang mengutamakan kealamian kayu.

Sonokeling tergolong ke dalam kayu keras dengan bobot sedang hingga berat. Berat jenisnya antara 0,77-0,86 pada kadar air sekitar 15%. Teksturnya cukup halus, dengan arah serat lurus dan kadang kala berombak. Kayu ini juga awet; tahan terhadap serangan rayap kayu kering dan sangat tahan terhadap jamur pembusuk kayu. (<http://id.wikipedia.org/wiki/sonokeling/2014>)

Kayu sonokeling agak sukar dikerjakan dengan tangan, namun sangat mudah dengan mesin. Kayu ini dapat diserut sehingga permukaannya licin; dan dapat pula dikupas dan diiris untuk membuat venir dekoratif. Kayu ini juga dapat dibubut, disekerup dan dipelitur dengan hasil yang baik. Namun, kayu ini sukar diberi bahan pengawet.

6. Kayu Pulai



Gambar VI : **Kayu Pulai**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

Pulai adalah nama pohon dengan nama botani *Alstonia* termasuk dalam kelas awet III-V, dan kelas berat I-V (Enget, 2008 : 36). Pohon ini dari jenis tanaman lunak yang hidup di pulau Jawa dan Sumatra. Dikenal juga dengan nama lokal pule, kayu gabus, lame, lamo dan jelutung. Kualitas kayunya tidak

terlalu keras dan kurang disukai untuk bahan bangunan karena kayunya mudah melengkung jika lembap, tapi banyak digunakan untuk membuat perkakas rumah tangga dari kayu dan ukiran serta patung. Pohon ini banyak digunakan untuk penghijauan karena daunnya hijau mengkilat, rimbun dan melebar ke samping sehingga memberikan kesejukan. Kulitnya digunakan untuk bahan baku obat. Berkhasiat untuk mengobati penyakit radang tenggorokan dan lain-lain.

Warna kayu terasnya putih kekuningan muda, kebanyakan berwarna putih. Pohon pulau dapat mencapai tinggi 40 m. Daunnya hijau mengkilap dengan bagian bawah daun berwarna lebih pucat. Daunnya menjari dengan jumlah tiga sampai sepuluh daun dan petiole sepanjang 3 cm. Bunganya mekar di bulan Oktober dan memiliki aroma yang harum. Biji dari pulau berbentuk oblong dan berambut. Kulit kayunya tidak memiliki bau namun memiliki rasa yang sangat pahit, dengan getah yang cukup banyak.

B. Tinjauan Tentang *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Ditinjau dari ilmu *Etimologi* (asal-usul kata), *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari Bahasa Perancis Kuno "*Apose*". Kata tersebut dalam Bahasa Inggris kuno menjadi "*Pose*" lalu berubah menjadi "*Puise*" yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (*bewider*) atau membaurkan, mengacaukan (*confound*). Sedangkan kata *puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut menjadi posisi potongan – potongan yang harus diatur menjadi satu kesatuan bentuk. (<http://www.artikata.co/januari/2014>)

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau "*enigma*" yang diberikan sebagai hiburan;

yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika dan logistik serius.
(<http://www.wikipedia.org/januari/2014>)

Dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah sebuah masalah berupa potongan-potongan yang membingungkan yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh yang ditujukan sebagai hiburan. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan pemain lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada pemain untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas. Proses kemerdekaan pemain akan memberi kemampuan lebih untuk dapat mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut.

Berdasarkan penjabaran tentang *puzzle* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan kerja otak si pemain, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

2. Macam-Macam *Puzzle*

Macam-macam *puzzle* menurut Muzamil, Misbach (2010 : 1) menyatakan beberapa bentuk *puzzle*, sebagai berikut:

a. *Puzzle Konstruksi*



Gambar VII : *Puzzle Kontruksi*
(www.tubosquid.com/Januari 2014)

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk pemain yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi.

b. *Puzzle Batang*



Gambar VIII : *Puzzle Batang*
(www.mampang-shop.onigini.com/Januari 2014)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika ataupun huruf sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*.

c. ***Puzzle* Lantai**



Gambar IX : ***Puzzle* Lantai**
(www.rumahmainan.com/Januari/2014)

Puzzle lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) ditujukan kepada anak untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak.

d. ***Puzzle* Angka/Huruf**



Gambar X : ***Puzzle* Angka**
(www.pusatmainanedukatif.com/Januari/2014)

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka maupun huruf kepada anak-anak. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka/huruf sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* ini bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

e. *Puzzle* Transportasi



Gambar XI : ***Puzzle* Transportasi**
(www.pusatmainanedukatif.com/Januari/2014)

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara yang ditujukan untuk anak-anak. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan.

f. *Puzzle Logika*



GambarXII : *Puzzle Logika*
(www.pusatmainanedukatif.com/Januari/2014)

Puzzle logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

g. *Puzzle Geometri*



Gambar XIII : *Puzzle Geometri*
(www.pusatmainanedukatif.com/Januari/2014)

Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan

lain-lain), selain itu khususnya untuk anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzlenya*.

h. *Puzzle* Penjumlahan dan Pengurangan



Gambar XIV : ***Puzzle* Pengurangan dan Penjumlahan**
(www.pusatmainanedukatif.com/Januari/2014)

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika si pemain. Dengan *puzzle* penjumlahan dan pengurangan pemain memasang kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media *puzzle*.

3. Manfaat Bermain *Puzzle*

Bermain *puzzle* ternyata dapat mencerdaskan otak anak, kegiatan ini merupakan satu sarana peneras kemampuan kognitif. Dengan bermain *puzzle* si anak dapat melatih untuk mengingat-ingat, berimajinasi, dan menyimpulkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Surudi (2011 : 9) “ bahwa bermain *puzzle* merupakan suatu kegiatan yang merupakan salah satu sarana yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat

meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis”. Selanjutnya menurut Ramey (2010 : 8) menyatakan bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk media belajar dan bermain yang membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata. Pendapat lain mengatakan bahwa

Puzzle merupakan permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan si anak untuk bertindak cermat. (Rubrik Balita 10 Desember 2010)

Dari beberapa manfaat bermain *puzzle* yang diuraikan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat *puzzle* adalah suatu kegiatan yang berbentuk permainan yang dapat mencerdaskan kemampuan otak dan dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis serta bertindak cermat, sabar, tekun dan teliti.

C. Tinjauan Tentang Motif Batik Yogyakarta

1. Sejarah Batik Yogyakarta

Kurang lebih tahun 2.000 sebelum masehi, ragam hias telah mulai tumbuh di Indonesia dipengaruhi unsur – unsur yang ada pada saat itu. Ragam hias saat itu berupa lambang – lambang atau simbol dari benda – benda keramat (Mardjono, 1996 : 2).

Pada abad XV, seni batik telah mulai maju dan berkembang. Ketika itu seni batik mendapat pengaruh dari agama budha, hindu, dan islam terhadap corak batik yang ada.

GP. Rouffaer dalam bukunya *De Batik – Kunst* (1996 : 2) menyebutkan asal mulanya Batik di Jawa adalah dari luar, dibawa pertama oleh orang Kalinga Koromandci yang mula – mula sebagai pedagang kemudian sebagai imigran kolonisator sejak kurang lebih 400 AD dan berpengaruh di Pulau Jawa.

Di pulau Jawa setelah ada perkembangan lebih lanjut, maka seni Batik di Pulau Jawa Tengah dan Yogyakarta mulai menekuni teknik pembuatan batik yang mengalami perkembangan pesat dewasa ini. Selama pemerintahan para Sultan di Jawa, yang didirikan kira – kira pada permulaan abad XIII, seni batik hanya dibuat dalam lingkungan Kraton dan digemari oleh para peteri Kraton.

Pada abad XVII, batik bertahan menjadi bahan perantara tukar menukar di Nusantara hingga tahun-tahun permulaan abad XIX. Ketika itu batik di Pulau Jawa menjadi suatu hasil seni di dalam kraton telah menjadi komoditi perdagangan yang menarik di sepanjang pesisir utara (Anindita, 2012 : 38)

Batik di Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini berkembang pesat. Tidak kurang dari 400 motif Batik Modern sehingga Yogyakarta dikenal dengan sebutan Kota Batik. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari 1 Kotamadya dan 5 Kabupaten memiliki potensi Industri Batik terdapat di Daerah Tirtodipura, Panembahan dan Pawirotan.

Untuk melestarikan corak – corak batik sebagai kekayaan budaya Yogyakarta yang adiluhung ini sekaligus menyebar luaskan informasi tentang

motif batik agar lebih digemari oleh masyarakat luas maka perlunya pengenalan motif batik Yogyakarta.

2. Motif Batik Yogyakarta

Batik Yogyakarta adalah salah satu dari batik Indonesia yang pada awalnya dibuat terbatas hanya untuk kalangan keluarga kraton saja. Setiap motif yang terwujud dalam goresan canting pada kain batik Yogyakarta adalah sarat akan makna, adalah cerita (Anindita, 2012 : 39). Hal inilah yang membedakan batik Yogyakarta dengan batik-batik lain, yang menjaga batik Yogyakarta tetap memiliki eksklusifitas dari sebuah mahakarya seni dan budaya Indonesia.

Keberadaan batik Yogyakarta tentu saja tidak terlepas dari sejarah berdirinya kerajaan Mataram Islam oleh Panembahan Senopati. Setelah memindahkan pusat kerajaan dari Demak ke Mataram, ia sering bertapa di sepanjang pesisir Pulau Jawa, antara lain Parangkusuma menuju Dlepih Parang Gupito, menelusuri tebing Pegunungan Seribu yang tampak seperti “pereng” atau tebing berbaris.

Sebagai raja Jawa yang tentu saja menguasai seni, maka keadaan tempat tersebut mengilhaminya menciptakan pola motif batik lereng atau parang, yang merupakan ciri *ageman* Mataram yang berbeda dengan pola batik sebelumnya. Karena penciptanya adalah raja pendiri kerajaan Mataram, maka oleh keturunannya, pola-pola parang tersebut hanya boleh dikenakan oleh raja dan keturunannya di lingkungan istana.

Motif larangan tersebut dicanangkan oleh Sultan Hamengku Buwono I pada tahun 1785. Pola batik yang termasuk larangan antara lain: Parang Rusak Barong, Parang Rusak Gendreh, Parang Klithik, Semen Gedhe Sawat Gurdha, Semen Gedhe Sawat Lar, Udan Liris, Rujak Senthe, serta motif parang-parangan yang ukurannya sama dengan parang rusak (Anindita, 2012 : 39).

Batik Yogyakarta juga sering digunakan untuk menandai adanya peristiwa-peristiwa penting di dalam kehidupan manusia Jawa. Misalnya saja batik dengan motif truntum cocok untuk upacara akad nikah, sedangkan corak midodareni, grompol, semen rama, nogo sari cocok untuk pernikahan.

Batik tradisional di lingkungan Kasultanan Yogyakarta mempunyai ciri khas dalam tampilan warna dasar putih yang mencolok bersih. Pola geometri kraton Kasultanan Yogyakarta sangat khas, besar-besar, dan sebagian diantaranya diperkaya dengan parang dan nitik. Selanjutnya akan dijelaskan arti/makna yang terkandung dari beberapa motif batik Yogyakarta menurut Wulandari (2011 : 40), sebagai berikut:

1. Motif Gurda



Gambar XV : **Motif Sawat** (gurda dua sayap lengkap dengan ekor)
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)



Gambar XVI : **Motif Mirong** (gurda dua sayap tanpa ekor)
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)



Gambar XVII: **Motif Gurda Satu Sayap**
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)

Gurda berasal dari kata garuda, seperti diketahui, garuda merupakan burung besar. Dalam pandangan masyarakat Jawa, burung garuda mempunyai kedudukan yang sangat penting. Garuda adalah suatu makhluk khayalan atau mythos, sesuatu bentuk yang perkasa dan sakti, kadang-kadang digambarkan

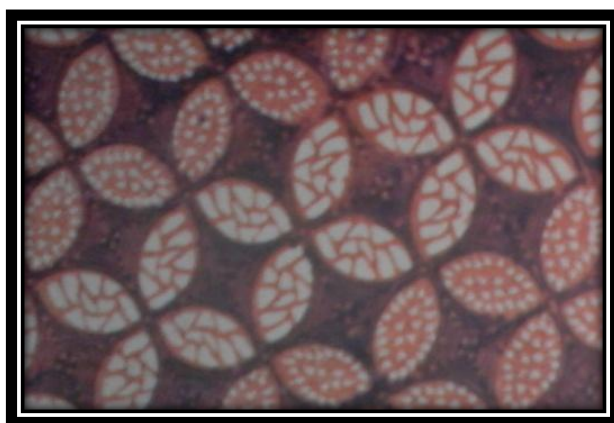
dengan bentuk badannya seperti manusia, kepala seperti burung raksasa dan bersayap (Mardjono, 1996 : 30).

Motif batik gurda ini juga tidak lepas dari kepercayaan masa lalu. Garuda merupakan tunggangan Batara Wisnu yang dikenal sebagai Dewa Matahari. Garuda menjadi tunggangan Batara Wisnu dan dijadikan sebagai lambang matahari. Oleh masyarakat Jawa, garuda selain sebagai simbol kehidupan juga sebagai simbol kejantanan.

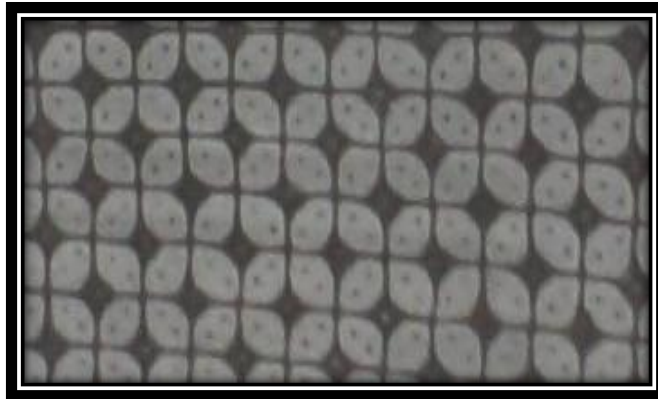
Menurut Mardjono (1996 : 40), motif gurda digambarkan dengan beberapa bentuk, antara lain:

1. Bentuk dengan dua sayap dan lengkap dengan ekor, seperti gambar burung merak ogigel dilihat dari depan. Gambar seperti ini disebut pula “Sawat”.
2. Bentuk gurda disusun dengan dua sayap tanpa ada ekornya. Bentuk seperti ini disebut pula “Mirong”.
3. Gurda digambarkan dengan satu sayap dan kepala burung terlihat dari samping.

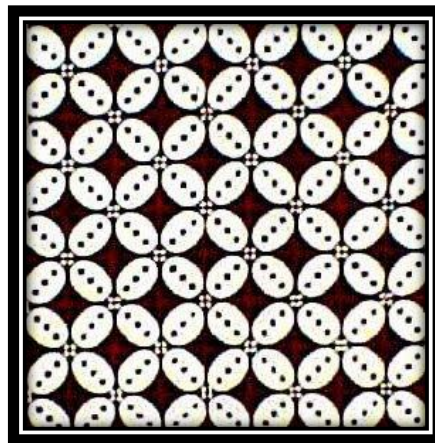
2. Motif Kawung



Gambar XVIII : **Motif Kawung Picis**
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)



Gambar XIX : **Motif Kawung Bribil**
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)



Gambar XX : **Motif Kawung Sen**
(Katalog Motif Batik khas Yogyakarta/Februari 2014)

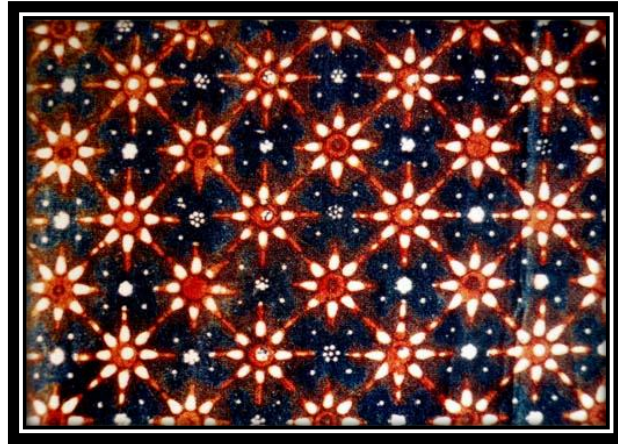
Motif kawung bermakna keinginan dan usaha yang keras akan selalu membuahkan hasil, seperti rizekinya berlipat ganda. Orang yang bekerja keras pasti akan menuai hasil, walaupun kadang harus memakan waktu yang lama.

Contohnya, seorang petani yang bekerja giat di sawah, jika tidak ada hama yang mengganggu, tentu dia akan memanen hasil padi yang berlipat dikemudian hari. Kerja keras untuk mnghasilkan rejeki berlipat akan lebih bermakna jika dibarengi dengan sikap hemat, teliti, cermat, dan tidak boros.

Namun sayang, budaya kerja keras untuk menuai hasil maksimal tidak dilakukan oleh semua orang. Apalagi di zaman sekarang, di mana banyak orang ingin yang serba instan, orang ingin cepat kaya tanpa harus bekerja keras. Oleh karena itu, ada saja mereka yang melakukan hal-hal tercela untuk mendapatkan keinginannya.

Motif kawung berpola bulatan mirip buah kawung (sejenis kelapa atau kadang juga dianggap sebagai buah kolang-kaling) yang ditata rapi secara geometris. Kadang, motif ini juga diinterpretasikan sebagai gambar bunga lotus (teratai) dengan empat lembar daun bunga yang merekah. Lotus adalah bunga yang melambangkan umur panjang dan kesucian. Biasanya motif-motif kawung diberi nama berdasarkan besar-kecilnya bentuk bulat-lonjong yang terdapat dalam suatu motif tertentu. Misalnya : Kawung Picis adalah motif kawung yang tersusun oleh bentuk bulatan yang kecil. Picis adalah mata uang senilai sepuluh sen yang bentuknya kecil. Sedangkan Kawung Bribil adalah motif-motif kawung yang tersusun oleh bentuk yang lebih besar daripada kawung Picis. Hal ini sesuai dengan nama bribil, mata uang yang bentuknya lebih besar daripada picis dan bernilai setengah sen. Sedangkan kawung yang bentuknya bulat-lonjong lebih besar daripada Kawung Bribil disebut Kawung Sen.

3. Motif Truntum

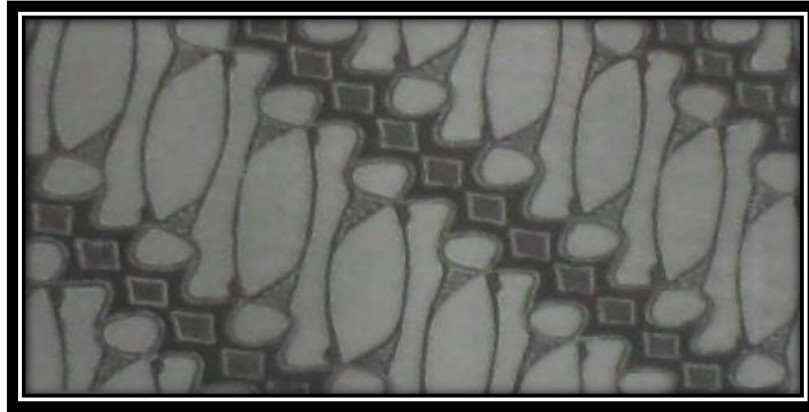


Gambar XXI : **Motif Truntum**
(Katalog Motif Batik Khas Yogyakarta/Februari 2014)

Motif batik truntum diciptakan oleh Kanjeng Ratu Kencana (Premaisuri Sunan Paku Buwono III), bermakna cinta yang tumbuh kembali. Beliau menciptakan motif ini sebagai simbol cinta yang tulus tanpa syarat, abadi, dan semakin lama terasa semakin subur berkembang (tumaruntum).

Kain motif truntum biasanya dipakai oleh orang tua pengantin pada hari pernikahan. Harapannya adalah agar cinta kasih yang tumaruntum ini akan menghinggapi kedua mempelai. Kadang dimaknai pula bahwa orang tua berkewajiban untuk “menuntun” kedua mempelai untuk memasuki kehidupan baru.

4. Motif Parang Rusak Barong



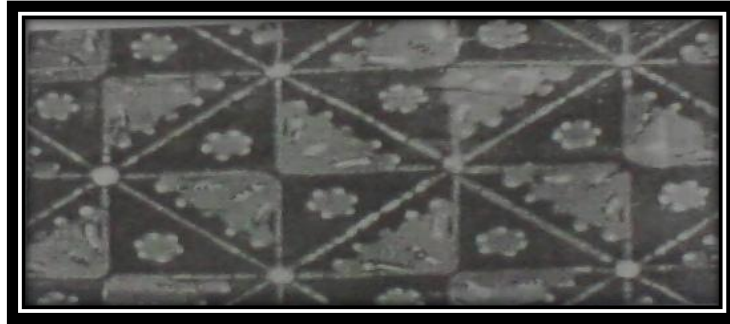
Gambar XXII : **Motif Parang Rusak Barong**
(Katalog Motif Batik Khas Yogyakarta/Februari 2014)

Motif parang rusak barong ini berasal dari kata batu karang dan barong (singa). Parang barong merupakan parang yang paling besar dan agung, dan karena kesakralan filosofinya, motif ini hanya boleh digunakan untuk raja, terutama dikenakan pada saat ritual keagamaan dan meditasi.

Motif ini diciptakan Sultan Agung Hanyakrakusuma yang ingin mengekspresikan pengalaman jiwanya sebagai raja dengan segala tugas kewajibannya dan kesadaran sebagai seorang manusia yang kecil dihadapan Sang Maha Pencipta.

Kata barong berarti sesuatu yang besar dan ini tercermin pada besarnya ukuran motif tersebut pada kain. Motif parang rusak barong ini merupakan induk dari semua motif parang. Motif ini mempunyai makna agar seorang raja selalu hati-hati dan dapat mengendalikan diri.

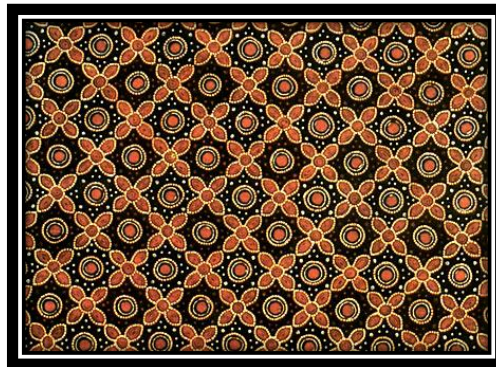
5. Motif Slobog



Gambar XXIII : **Motif Slobog**
(Buku Katalog Motif Batik Khas Yogyakarta/Februari 2014)

Slobog bisa juga berarti lobok atau longgar. Kain ini biasa dipakai untuk melayat, dengan tujuan agar yang meninggal tidak mengalami kesulitan menghadapi Yang Maha Kuasa. Hal ini sangat dipengaruhi oleh prinsip-prinsip keagamaan bahwa setelah kematian ada kehidupan lain yang harus dipertanggungjawabkan, yaitu menghadap Tuhan Yang Maha Esa.

6. Motif Grompol



Gambar XXIV : **Motif Grompol**
(Katalog Motif Batik Khas Yogyakarta/Februari 2014)

Motif batik grompol termasuk kelompok motif ceplok. Kata grompol mempunyai makna dompol-grombol memiliki arti kumpulan barang, nama bentuk cincin permata. Suatu pengharapan si pemakai motif di dalam kehidupannya diibaratkan sebuah pohon yang penuh bunga dan sarat akan buah. Motif bunga bertajuk 4, berputik 1 di tengahnya. Motif buah yang dikelilingi oleh 4 pasang cecek 3, berada di tengah motif segi 4 yang berujung 8, dimaksudkan bahwa buah harapan yang disimbolkan oleh buah tersebut mempunyai buah harapan yang dikelilingi dan dilindungi 8 dewa penjaga mata angin. Secara keseluruhan memiliki makna harapan agar Tuhan senantiasa melimpahkan rahmat dan anugrah kepada si pemakai motif grompol, agar selalu hidup tenteram, banyak rejeki, banyak anak, hidup rukun dan sejahtera selamanya.

Sesuai dengan fungsinya dalam upacara perkawinan, tepatnya digunakan pada waktu upacara siraman oleh calon pengantin, diharapkan agar pengantin berserta keluarganya mempunyai masa depan yang cerah, senantiasa mendapatkan rahmat, banyak anak, banyak rejeki, rukun, tenteram, sejahtera, dan damai selama-lamanya.

D. Tinjauan Tentang Desain

Secara etimologis kata desain diambil dari kata "*designo*" (Itali) yang artinya gambar. Sedang dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata

“*design*”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang (Sachari, 2005 : 3). Pendapat lain mengatakan bahwa

“Istilah desain atau disain dalam ejaan bahasa Indonesia, secara umum dikenal berasal dari istilah *design* dalam bahasa inggris. Sementara istilah *design* dalam bahasa inggris ini, disusun atas dua suku kata, yaitu suku kata ‘*de*’ mempunyai makna tanda, menandai, memberi tanda, atau hasil dari proses memberi tanda. Istilah ‘*sign*’ dalam bahasa inggris ini berasal dari istilah ‘*sigman*’ dalam bahasa latin yang artinya tanda-tanda. Dengan demikian istilah desain dalam bahasa Indonesia atau istilah *design* dalam bahasa inggris berarti mengubah tanda” (Palgunadi, 2007 : 7).

Dalam hal ini desain dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau menjadi dasar dalam pembuatan suatu benda. Hal ini berarti bahwa setiap pembuatan suatu benda harus dimulai dengan proses perancangan dahulu yaitu membuat desain. Satu hal yang pasti bahwa desain yang dihasilkan harus melalui pertimbangan-pertimbangan dan perhitungan yang matang. Sehingga desain yang dituangkan di atas kertas atau alas gambar lain, orang lain dapat secara jelas menangkap apa maksudnya dan kemudian mengerjakan pembuatan benda yang dimaksud.

Menurut Agus Sachari (2005:7) “bahwa desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaannya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa 1) desain merupakan suatu bentuk nyata rancangan atau rumusan dari suatu proses pemikiran, 2) desain yang dituangkan dalam wujud gambar merupakan pengalihan gagasan yang

kongkrit dengan obyek dari si perancang kepada orang lain, dan 3) bertujuan untuk dapat menjalani kehidupan yang lebih baik.

Selanjutnya menurut Edin (2001 : 1) desain mempunyai beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan, antara lain:

1. Prinsip Dasar Desain

a. Irama (*ritme*)

Dalam seni rupa irama dapat berupa gerak perulangan unsur-unsur seni/desain yang terdapat pada sebuah karya seni.

b. Kesatuan (*unity*).

Kesatuan dapat diartikan sebagai sesuatu yang saling berhubungan dengan demikian dalam sebuah karya seni sebaiknya saling berhubungan antar unsure yang disusun agar karya tersebut tidak terlihat awut-awutan dan tidak rapi.

c. Dominasi (penekanan)

Domonasi dalam sebuah karya biasa diartikan sebagai sesuatu hal yang menguasai dari karya itu, dominasi juga dapat disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, kelainan/penyimpangan. Domonasi digunakan sebagai daya tarik dari karya tersebut, dengan adanya dominasi maka karya yang dibuat akan berbeda dengan kary-karya yang pernah ada dan bias menjadi satu-satunya karya yang pernah ada.

d. Keseimbangan (*balance*)

Setiap karya harus memiliki keseimbangan, agar tercipta perasaan nyaman bagi orang lain yang melihat karya tersebut. Dengan demikian karya sebaiknya diciptakan dengan keseimbangan yang sama, baik itu dilihat dari

bentuk, warna, ukuran dan kecondongan yang seimbang, ada beberapa macam keseimbangan dalam dunia desain antara lain : keseimbangan simetris, keseimbangan memancar, keseimbangan sederajat, dan keseimbangan tersembunyi.

e. Proporsi (perbandingan)

Proporsi merupakan perbandingan untuk menciptakan karya seni yang mempunyai keserasian, proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran karya yang dibuat ideal/sesuai atau tidak dengan fungsi dan kegunaan karya yang dibuat tersebut.

f. Kesederhanaan (*simple*)

Kesederhanaan sebuah karya seni dapat menjadi sebuah daya tarik tersendiri. Pengertian kesederhanaan itu sendiri ialah tidak lebih dan tidak kurang, hal ini dapat dijelaskan bahwa suatu karya seni sudah selayaknya diciptakan tidak dilebih-lebihkan dan tidak dikurangi pada bagian-bagian tertentu agar karya tersebut sesuai dan tidak mengurangi nilai fungsinya.

2. Unsur Desain

a. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanjoyo, 2009 : 11). Dalam suatu karya seni warna sangat berperan penting sebagai salah satu daya tarik yang sangat menonjol, dengan adanya perpaduan warna yang baik akan mengundang daya tarik dari orang yang melihat karya seni itu.

b. Value

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *lightness* atau keterangan warna (Sanyoto, 2009:52). Dengan adanya pancaran cahaya yang menuju sebuah karya maka akan terdapat gelap terangnya warna akibat pantulan warna akibat pantulan cahaya tersebut, hal ini dapat juga diartikan sebagai gradasi warna.

c. Bentuk

Setiap benda yang ada di alam ini mempunyai bentuk. Bentuk benda dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal.

d. Titik

Hasil sentuhan tanpa pergeseran dari suatu benda atau alat tulis yang terdapat pada benda ataupun media menulis (kertas).

e. Garis

Hasil goresan yang dengan benda keras (alat tulis) di atas benda (kertas), garis memiliki tiga arah garis yaitu horizontal, diagonal, dan vertical.

f. Raut

Raut merupakan ciri khas suatu bentuk, sebagai contoh bentuk garis mempunyai dua macam raut yakni garis lurus dan garis bengkok.

g. Ukuran

Setiap benda di bumi ini pasti memiliki ukuran bisa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah. Ukuran mempengaruhi bentuk ruang.

h. Arah

Setiap bentuk benda (garis, bidang, atau gempal) pasti memiliki arah kecuali lingkaran dan bola tidak mempunyai arah karena sisinya saling berhubungan tidak ada titik pisahnya. Arah suatu benda bisa horizontal, vertikal, dan diagonal.

i. Tekstur

Tekstur permukaan benda bisa berupa kasar, halus, polos, bermotif, mengkilap, buram, licin keras, lunak dan sebagainya. Tekstur merupakan ciri khas suatu permukaan. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu tekstur raba dan tekstur lihat, tekstur raba adalah tekstur permukaan benda yang dapat dirasakan lewat indra peraba sedangkan tekstur lihat adalah tekstur permukaan benda yang dirasakan lewat indra penglihat.

j. Ruang

Setiap bentuk benda pasti memiliki ruang, ruang benda dapat berupa ruang dwimatra dan ruang trimatra.

k. Kedudukan

Kedudukan merupakan pertalian antara bentuk dan ruang, jadi penempatan bentuk pada sebuah benda seni harus sesuai dengan ruang untuk menghasilkan hasil karya yang seimbang.

l. Gerak

Menurut Sanyoto (2009 : 138) gerak merupakan unsur rupa yang akan melahirkan irama, jika suatu bentuk benda berubah kedudukannya, yang berarti bentuknya berulang maka akan melahirkan gerak, jika bentuk benda

dirubah kedudukannya (berimpit, bertumpukan, atau bertautan maka akan melahirkan gerak yang membentuk garis semu.

E. Tinjauan Teknologi Kerja Kriya Kayu

Menurut Enget dkk (2008 : 229) , terdapat berbagai teknologi kerja dalam kriya kayu, yaitu:

1) Teknik Kerja Bangku

Teknik kerja bangku merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh seseorang dalam mengerjakan produk kriya kayu. Pekerjaan kerja bangku berkenaan pada pembuatan benda produksi dengan alat tangan atau manual dan dilakukan di bangku kerja.

2) Teknik Mesin

Teknik yang digunakan untuk membuat produk kriya kayu dengan bantuan peralatan semi masinal ataupun peralatan mesin masinal.

3) Teknik Raut

Teknik kerja raut merupakan salah satu kompetensi yang unik meskipun apabila dilihat hasil karyanya akan mirip dengan hasil karya dengan teknik ukir. Perbedaan yang khas pada proses kerja raut adalah penggunaan alat yang dipakai yaitu dengan menggunakan alat pisau raut. Obyek yang dapat dibuat dengan teknik kerja raut adalah bentuk-bentuk

yang ukurannya relative kecil, karena pada proses pembuatan bahan dapat digenggam atau dipegang dengan tangan.

4) Teknik sekrol

Teknik sekrol adalah merupakan proses pembuatan suatu karya dengan menggunakan mesin sekrol ataupun manual, dengan prosedur pengoperasian yang benar sesuai dengan fungsinya. Pada umumnya mesin sekrol digunakan lebih pada pekerjaan potong memotong bentuk baik lurus, lengkung, bulat, sudut dan sebagainya, dengan potongan yang tepat pada garis atau gambar yang telah dibuat.

5) Teknik *parquetri* dan *inlay*

Teknik *parquetri* merupakan teknik mozaik geometri potongan kayu untuk efek dekoratif atau potong-potongan kayu yang berbeda warna kemudian disatukan dengan lem sehingga membentuk suatu dekorasi.

Inlay adalah teknik dekorasi yang diterapkan pada benda-benda fungsional atau hias. Bahan yang digunakan adalah vinir atau kayu dengan ketebalan yang sama dan warna yang berbeda pula. Vinir atau kayu tersebut dipotong-potong menjadi sebuah pola kemudian disusun dan dilem hingga menjadi sebuah ornamen yang indah.

Parquetly pada dasarnya sama dengan *inlay*, perbedaannya adalah jika *inlay* bahannya dari kayu yang agak tebal dan caranya menyusun dasaran kayu diturunkan beberapa milimeter untuk meletakkan polanya. Sedangkan *parquetry* bahannya dari kayu/vinir yang tipis, dan cara

penyusunannya hanya dilekatkan pada permukaan kayu atau papan dengan lem.

F. Tinjauan Tentang *Finishing*

Menurut Enget, dkk (2008: 391) terdapat beberapa jenis *finishing* pada kayu salah satunya adalah *clear finishing*. *Clear finishing* merupakan teknik *finishing* kayu dengan melapisi kayu menggunakan *clear* sehingga kesan warna alami kayu menjadi terlihat.

Proses *finishing* adalah pekerjaan tahap akhir dari suatu proses pembuatan produk. *Finishing* merupakan proses yang akan membentuk penampilan luar dari suatu produk khususnya produk kerajinan kayu. *Finishing* dapat membuat suatu produk kerajinan kayu menjadi kelihatan bersih, halus, rata seperti baru, tetapi *finishing* juga dapat membuat suatu produk kerajinan kelihatan kotor, antik, kuno seperti barang yang sudah berusia ratusan tahun.

Menurut Tikno (2008 : 4), pada tahapan *finishing* diperoleh dua fungsi besar yaitu fungsi dekoratif dan fungsi protektif. Yang dimaksud dengan fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* dapat membuat suatu produk kerajinan kayu menjadi lebih indah dan menarik atas tampilan luarnya. Sedangkan yang dimaksud dengan fungsi perlindungan adalah bahwa suatu *finishing* dapat memberikan perlindungan dari benda-benda yang lain dan memberikan keawetan lebih pada produk tersebut.

G. Metodologi Penciptaan

1. Metode Penciptaan

Metode berasal dari kata *methodos* yang berarti cara atau jalan, cara kerja untuk dapat memperoleh sebanyak mungkin gejala atau untuk memahami suatu objek penelitian (Hendriyana, 2009 : 29). Dalam proses penciptaan karya seni diperlukan pula kegiatan penelitian terhadap fokus masalah yang dikaji. Meskipun dalam penelitian tersebut tidak terlalu mendalam, langkah tersebut akan membantu untuk lebih memahami terhadap karya seni yang akan dikerjakan. Pembuatan karya seni berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta ini menggunakan metode *reseach and devolopment*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *reseach and devolopment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Meneliti suatu produk khususnya produk kerajinan kayu dan selanjutnya dikembangkan desain yang baru akan membuat produk tersebut lebih menarik dari sebelumnya.

Dalam metotde penciptaan yang dilakukan dalam pembuatan karya seni ini menggunakan metode pendekatan eksperimen untuk menemukan cara-cara yang efektif dalam proses pembuatan. Cara-cara efektif ini sangat penting dalam kelancaran proses pengerjaan. Dengan menggunakan metode eksperimen tersebut akan ditemukan cara-cara yang lebih efektif yang nantinya akan digunakan dalam proses pengerjaan pembuatan karya seni.

2. Pengumpulan Data

Pengetahuan dan pemahaman yang berkaitan dengan perkembangan gaya yang terjadi di masyarakat sangat dibutuhkan dalam sebuah konsep penciptaan produk kerajinan. Hal itu bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat terhadap produk kerajinan yang sedang diminati dan secara tepat untuk sampai pada tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu perlu adanya pengumpulan data yang lengkap dari berbagai sumber, pengumpulan data tersebut meliputi: observasi, dokumentasi, studi pustaka dan wawancara.

1. Dokumentasi

Proses dokumentasi data dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan data referensi terkait dengan objek penciptaan yang tengah dikerjakan. Sumber data diperoleh melalui proses peminjaman, pembelian, dan pencetakan ulang (*foto copy*) dari berbagai pihak atau lembaga yang diantaranya sebagai berikut;

- Perpustakaan Pusat Universitas Negeri Yogyakarta
- Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
- Perpustakaan Kota Yogyakarta
- Perpustakaan Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Yogyakarta
- Percetakan Kanisius Yogyakarta
- Perpustakaan di TK ABA di Candibang, Jogotirto, Berbah, Sleman.

- Museum Batik Yogyakarta

2. Studi Pustaka

Kegiatan studi pustaka dilakukan sebagai proses pengkajian teori yang dibutuhkan yang berasal dari sumber tertulis. Dalam proses studi pustaka terkait dengan tugas akhir ini, hasil yang didapat adalah pemahaman dan pengetahuan yang lebih dalam terkait dengan topik yang dikaji.

Sumber data tersebut diantaranya berasal dari buku, jurnal, laporan penelitian, internet, kamus, majalah dan katalog.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya yang nantinya akan ditindak lanjuti sebagai bahan penciptaan konsep ataupun karya. Observasi dilakukan sesuai dengan data yang dicari, yaitu data tentang *puzzle*, kayu, dan motif batik Yogyakarta.

Observasi tentang *puzzle* dilakukan di toko mainan anak, tempat yang dipilih adalah Indo Toys, Toys, Mainan Edukatif Anak dan Berbah Toys. Observasi tentang kayu dilakukan di beberapa tempat penjual kayu sekaligus pengelolaan kayu. Yakni di desa Cangkringan, Munggur, Tandan dan Pucung. Observasi tentang motif batik Yogyakarta dilakukan di Museum Batik Yogyakarta. Kesemuanya tempat observasi tersebut masih berada di DIY.

Hasil data observasi juga dilakukan dengan menggunakan alat media kamera dengan mengambil foto. Proses pengambilan foto dilakukan secara

langsung pada saat observasi dilakukan. Sumber media lain diperoleh melalui media internet berupa gambar dan penjelasannya

4. Wawancara

Dalam pewawancara ini dilakukan untuk menggali informasi tentang motif batik Yogyakarta, kayu dan *puzzle* kepada narasumber secara langsung. Informasi yang diperoleh adalah hasil dari wawancara dari masing-masing narasumber. Narasumber untuk motif batik Yogyakarta yaitu Bapak Supardi selaku penjaga Museum Batik Yogyakarta yang menjelaskan tentang bentuk, makna dan asal mula motif batik Yogyakarta. Narasumber tentang kayu yaitu Bapak Slamet, penjual sekaligus tukang kayu yang menjelaskan tentang jenis kayu, serat kayu, dan warna kayu. Narasumber tentang *puzzle* yaitu Ibu Siti selaku penjaga toko di Berbah Toys menjelaskan tentang bahan pembuatan *puzzle* dan produk *puzzle* yang beredar di pasaran. Proses wawancara tersebut dilakukan secara tak terstruktur atau terbuka terkait dengan topik yang tengah digali.

3. Proses Penciptaan

Menurut Gustami (2007 : 25) melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya).

a. Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah mencari dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Tahap dimana seseorang mencari-cari secara leluasa berbagai kemungkinan. Didukung dengan penelitian awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai subjek penciptaan. Tahap ini dimulai dari tahap dokumentasi, studi pustaka, observasi, wawancara, guna memperoleh sebanyak mungkin informasi yang akan diperoleh sebagai sumber referensi.

b. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan. Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, dan bentuk asli.

c. Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah

yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan. Tahapan pembuatan karya tugas akhir ini terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya: pembuatan desain jadi sebanyak 20, persiapan alat dan bahan, pola atau mal setiap komponen *puzzle*, pembentukan (pembentukan motif batik Yogyakarta, konstruksi sambungan manis, merakit rumah *puzzle*) yang terakhir adalah *finishing*.

Adapun lokasi perwujudan karya adalah tempat dimana proses kerja pembuatan karya dilakukan. Lokasi perwujudan karya tersebut adalah tempat tinggal penulis, yaitu Kecikan , Jogotirto, Berbah, Sleman. Kemudahan yang diperoleh ketika karya dibuat di tempat tinggal sendiri adalah tidak ada penjadwalan khusus kapan harus bekerja, maksudnya adalah bebas dilakukan setiap waktu sesuai keinginan. Faktor lain sebagai pendukung terdapat beberapa fasilitas yang dibutuhkan serta dapat digunakan dalam proses kerja pembuatan *puzzle* motif batik Yogyakarta.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Visualisasi

1. Dasar Penciptaan

Pada proses penciptaan *puzzle* mengambil motif batik Yogyakarta sebagai ide dan atau sumber penciptaan. Pengambilan ide motif batik Yogyakarta sebagai sumber penciptaan karya bermula dari kondisi yang ada di pasaran. Permainan *puzzle* yang ada di pasaran saat ini adalah permainan *puzzle* yang kebanyakan menggunakan gambar kartun, yang seperti itu-itu saja atau bahkan belum ada pembaruan yang signifikan. Dan gambar-gambar kartun tersebut kebanyakan diambil dari budaya luar, lalu bagaimana dengan budaya asli Indonesia?

Untuk itulah penggunaan motif batik Yogyakarta yang merupakan budaya asli Indonesia dipakai dalam pembuatan *puzzle*, guna mengenalkan motif batik Yogyakarta kepada masyarakat luas terutama anak-anak. Dan untuk *puzzle* gambar motif batik masih jarang diketemukan. Mungkin karena gambar motif batik kurang disukai, tetapi itulah tugas yang sebenarnya dari seorang yang cinta budaya. Jika itu budaya yang perlu dilestarikan maka harusnya ada usaha yang keras untuk bisa merealisasikannya. Dengan pemikiran seperti itu penulis atau pencipta ingin menuangkan bentuk motif batik Yogyakarta ke dalam permainan *puzzle*, dan motif tersebut akan dibentuk dari susunan warna alami kayu. Dengan nuansa yang alami tersebut diharapkan masyarakat luas akan menyukainya karena ada sesuatu yang

terkesan unik dan baru di situ. Dan dalam proses perencanaan harus mempertimbangkan berbagai aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek pendidikan, aspek budaya, aspek produksi, aspek estetis dan aspek ekonomi.

2. Penciptaan Desain

Berdasarkan uraian pemikiran ide atau gagasan pada bagian sebelumnya kemudian dituangkan dalam bentuk desain dengan beberapa tahapan. Adapun proses tahapannya sebagai berikut:

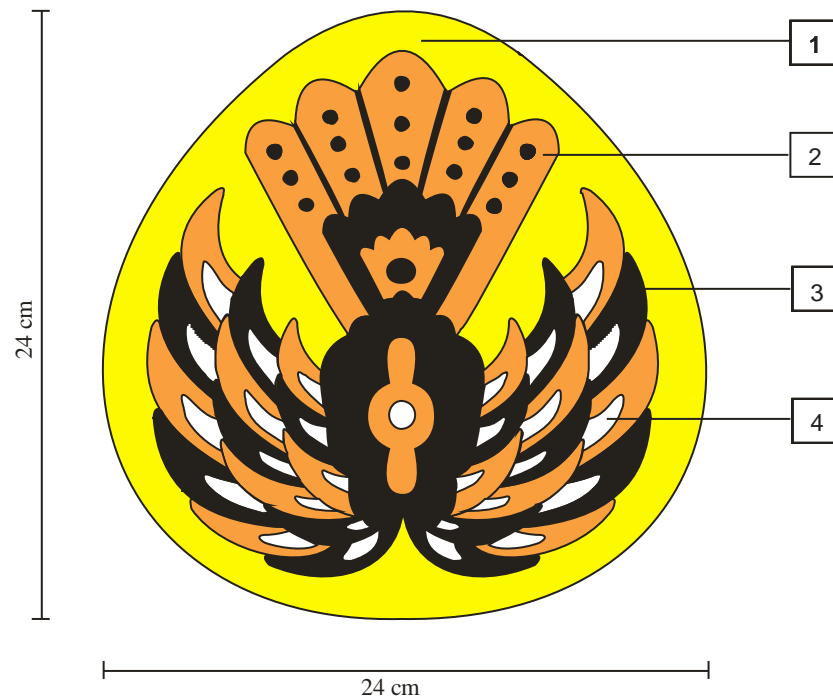
1) Sket Alternatif dan Sket Terpilih

Salah satu tahap awal dalam proses visualisasi karya ini adalah perencanaan sket-sket alternatif. Melalui beberapa sket alternatif yang berhasil dirancang dengan berbagai spesifikasinya, maka akan diperoleh berbagai pengembangan bentuk yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau pijakan dalam proses pembuatan desain. Sket alternatif ini dikonsultasikan dan didiskusikan bersama pembimbing untuk menentukan sket terpilih sebanyak 20 sket. Sket terpilih ini nantinya akan di buat menjadi desain jadi dan akhirnya dibuat menjadi sebuah karya. Sket alternatif dan sket terpilih terlampir pada bagian lampiran.

2) Pembuatan Desain









Berdasarkan sket terpilih yang sudah ada, maka selanjutnya adalah pembuatan desain jadi yang akan menjadi acuan dalam pembuatan karya. Adapun desain yang telah dibuat dan akan dijadikan acuan dalam pembentukan karya adalah sebagai berikut:

DESAIN *PUZZLE* MOTIF SAWAT
(gurda dengan dua sayap lengkap dengan ekor)



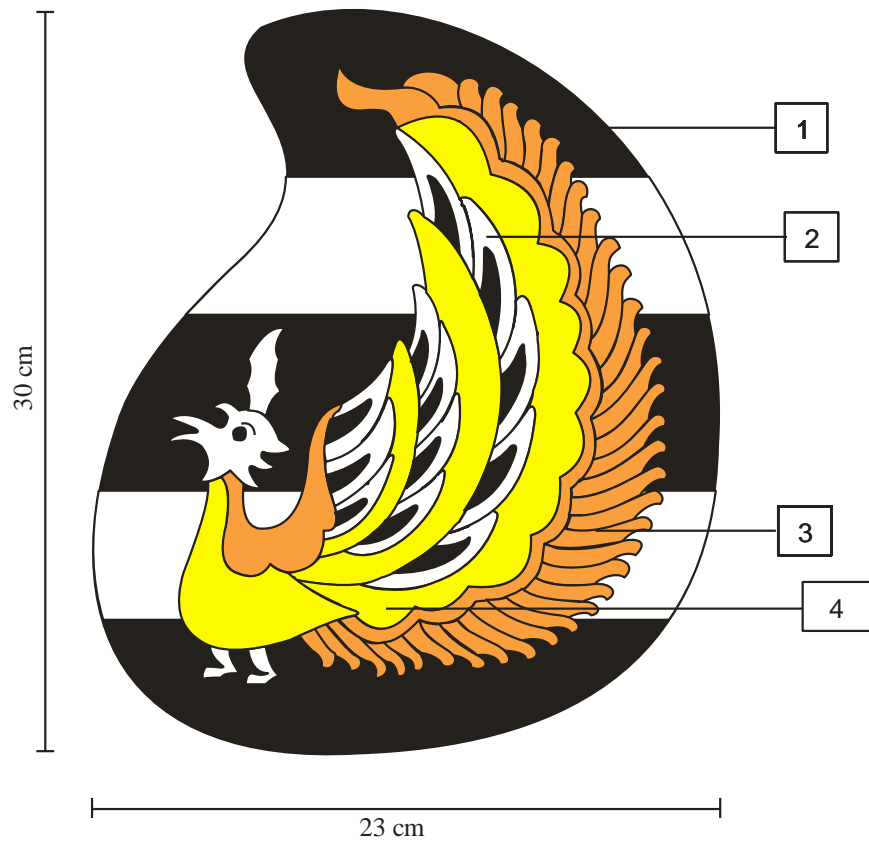
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PULE









Gambar XXV : **Desain *Puzzle* Motif Sawat**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF GURDA SATU SAYAP II



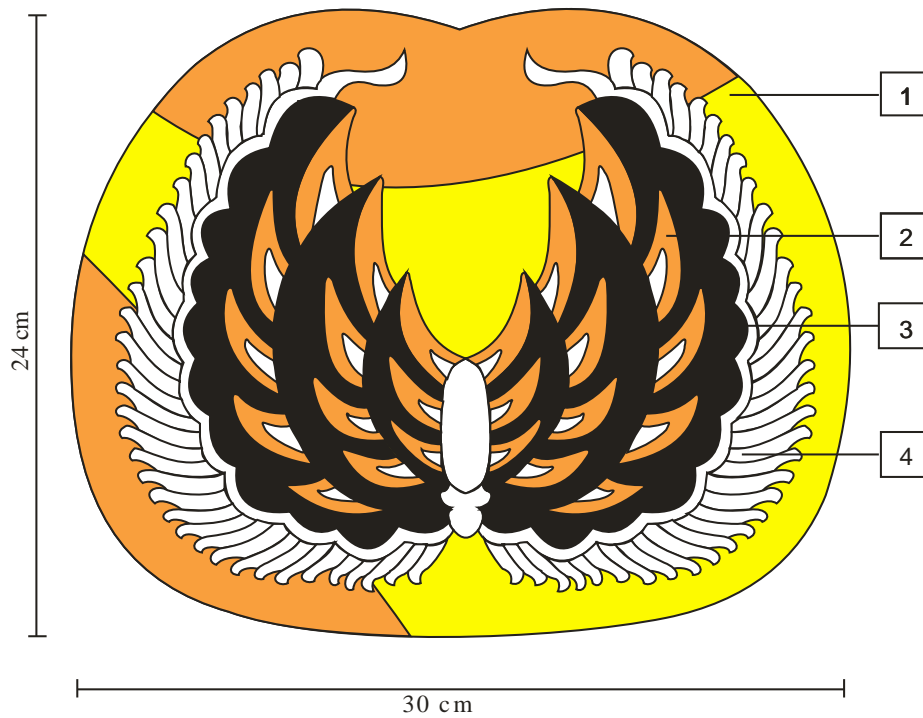
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU NANGKA 1









Gambar XXVI : **Desain *Puzzle* Motif Gurda Satu Sayap**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF MIRONG
(gurda dengan dua sayap tanpa ekor)



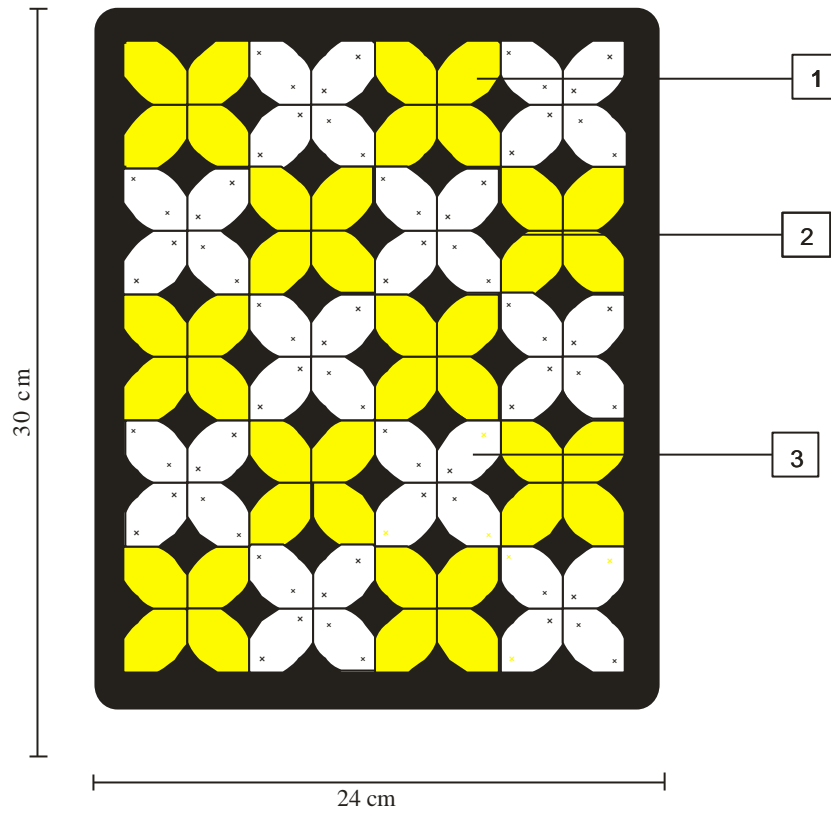
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PULE







Gambar XXVII : **Desain *Puzzle* Motif Mirong**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG BRIBIL



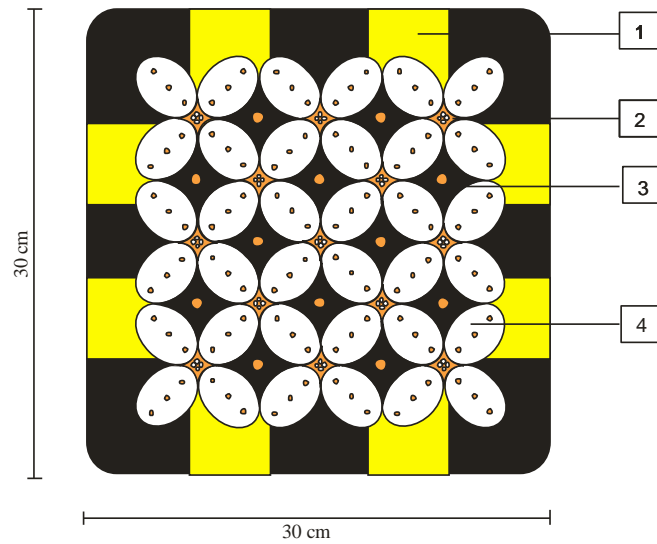
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU MLINJO









Gambar XXVIII : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Bribil**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG SEN



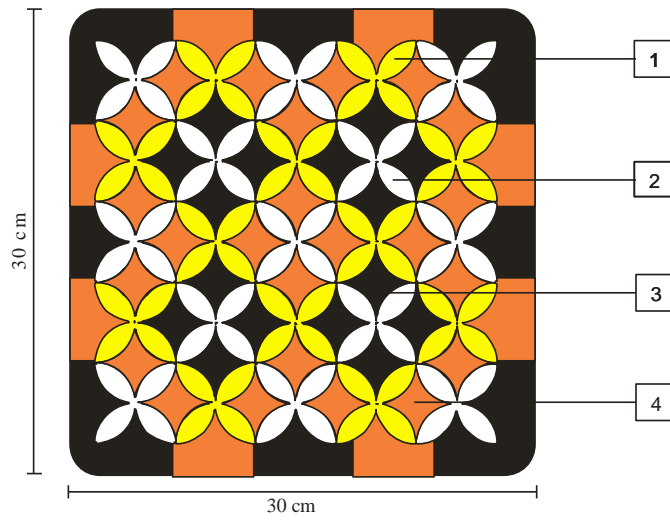
KETERANGAN

SKALA : 1 : 5

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PINUS









Gambar XXIX : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Sen**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG PICIS



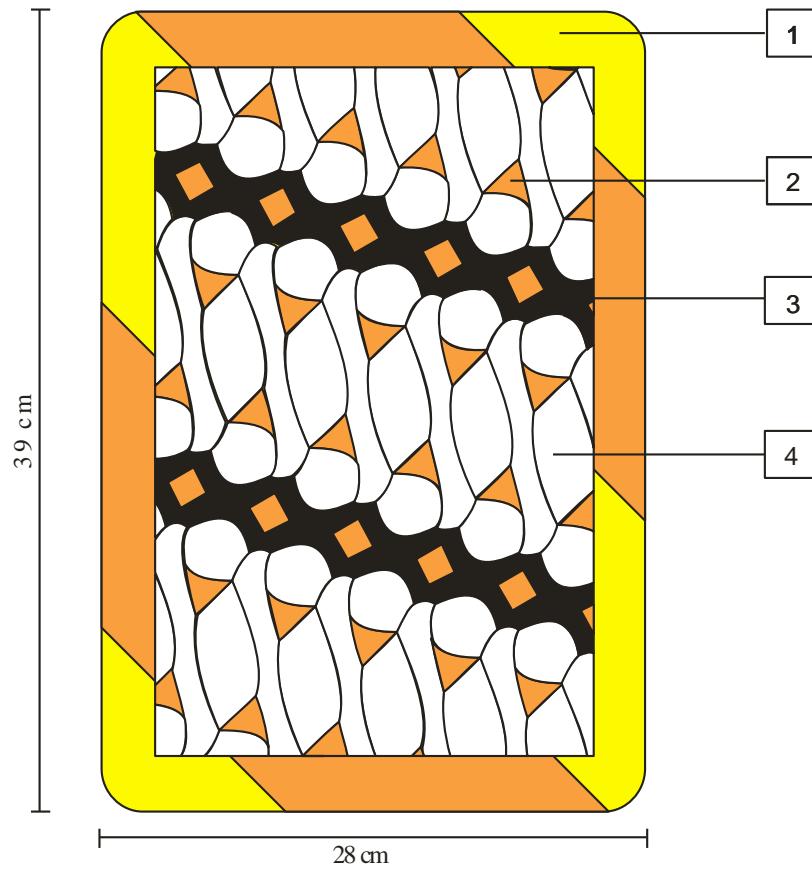
KETERANGAN

SKALA : 1 : 5

- | | | | | |
|---|---|---|---|-----------------|
|  | = |  | = | KAYU NANGKA 1 |
|  | = |  | = | KAYU PULE |
|  | = |  | = | KAYU SONOKELING |
|  | = |  | = | KAYU NANGKA 2 |









Gambar XXX : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Picis**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF PARANG BARONG



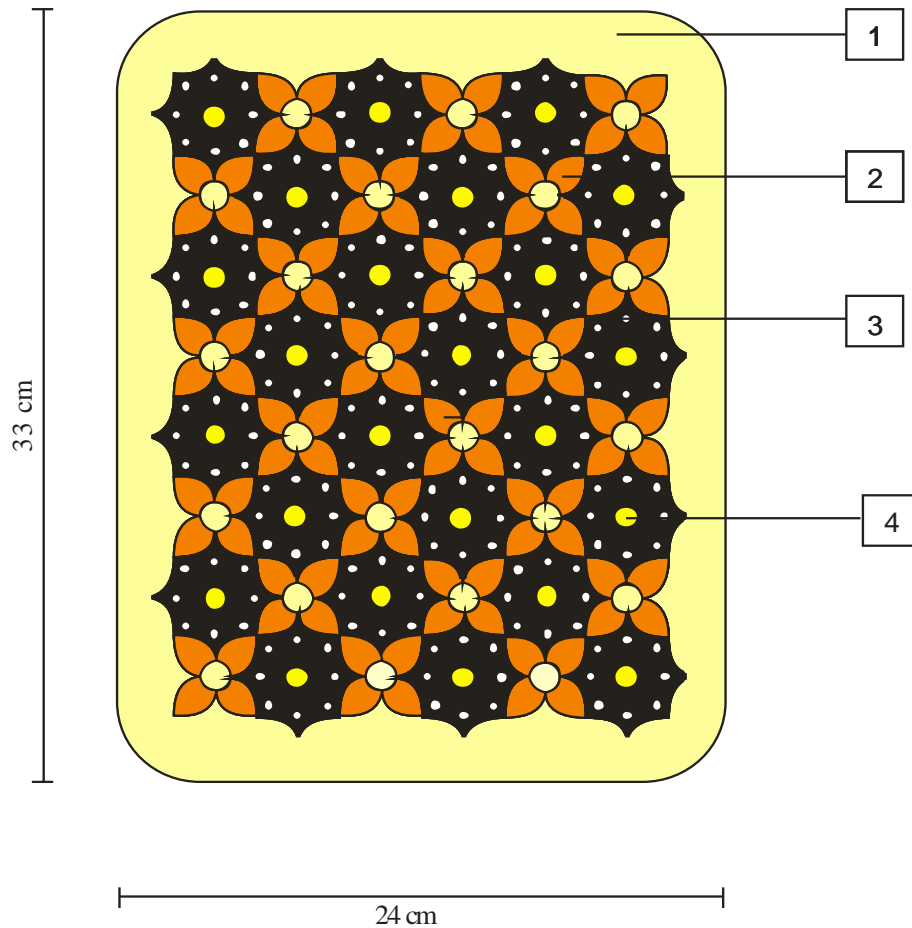
KETERANGAN

SKALA : 1 : 4

	=		=	KAYU NANGKA
	=		=	KAYU SAWO
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PULE









Gambar XXXI : **Desain *Puzzle* Motif Parang Barong**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF GROMPOL



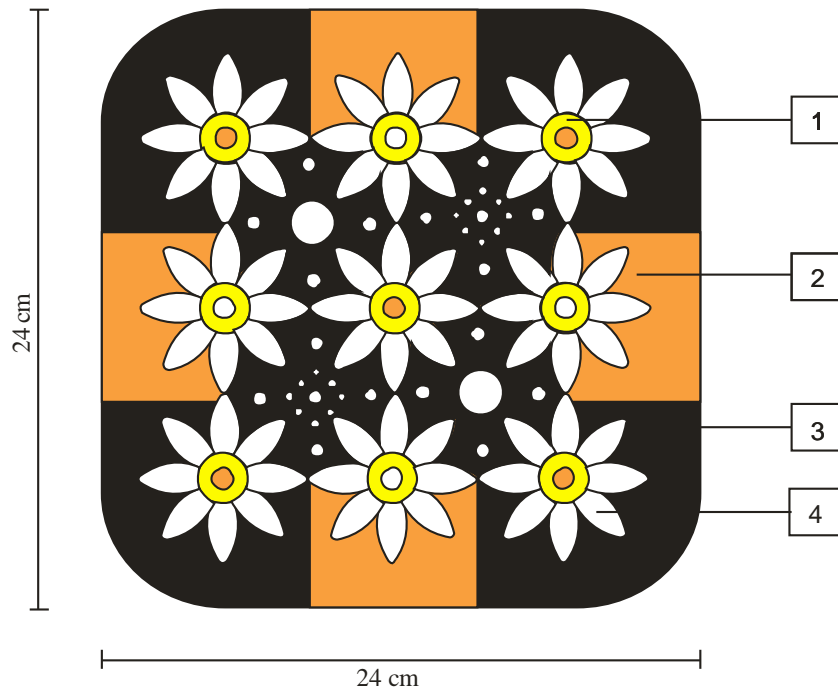
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU NANGKA 2









Gambar XXXII : **Desain *Puzzle* Motif Grompol**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF TRUNTUM



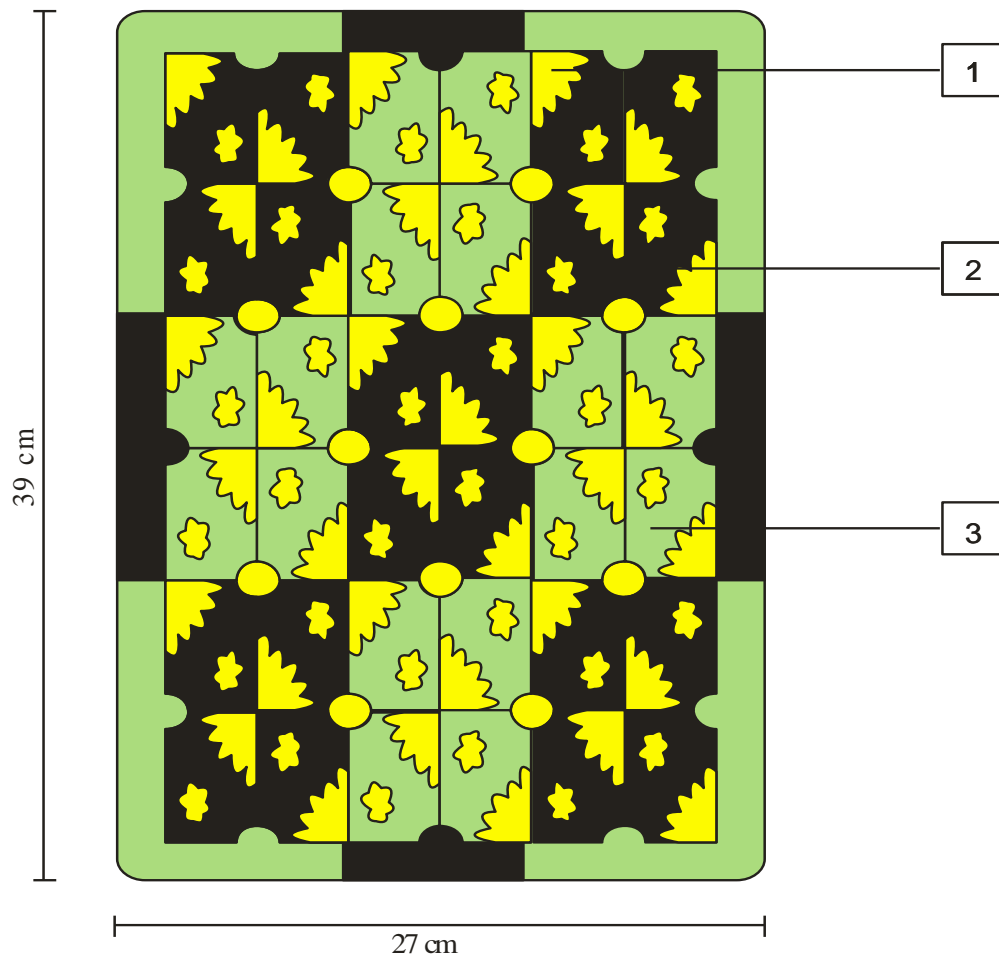
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PULE







Gambar XXXIII : **Desain *Puzzle* Motif Truntum**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF SLOBOG



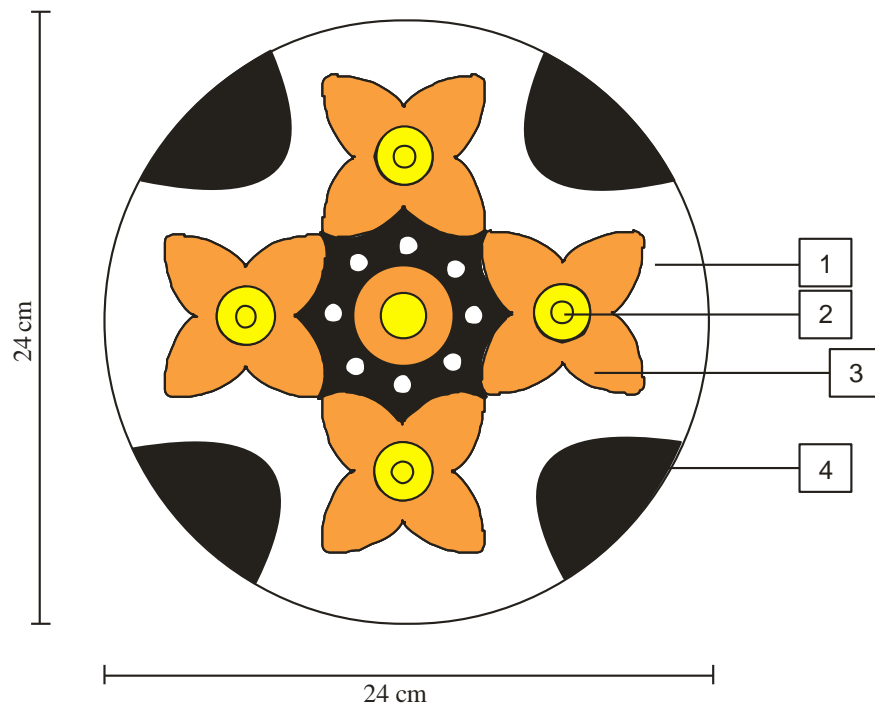
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU MAHONI









Gambar XXXIV : **Desain *Puzzle* Motif Slobog**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF GROMPOL II



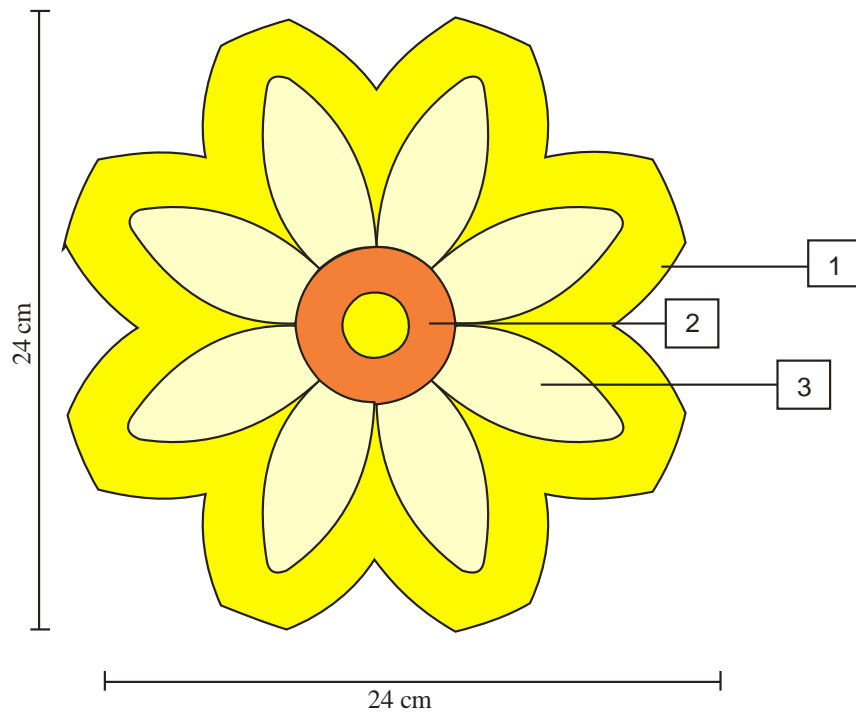
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU PULE
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU SONOKELING







Gambar XXXV : **Desain *Puzzle* Motif Grompol II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF TRUNTUM II



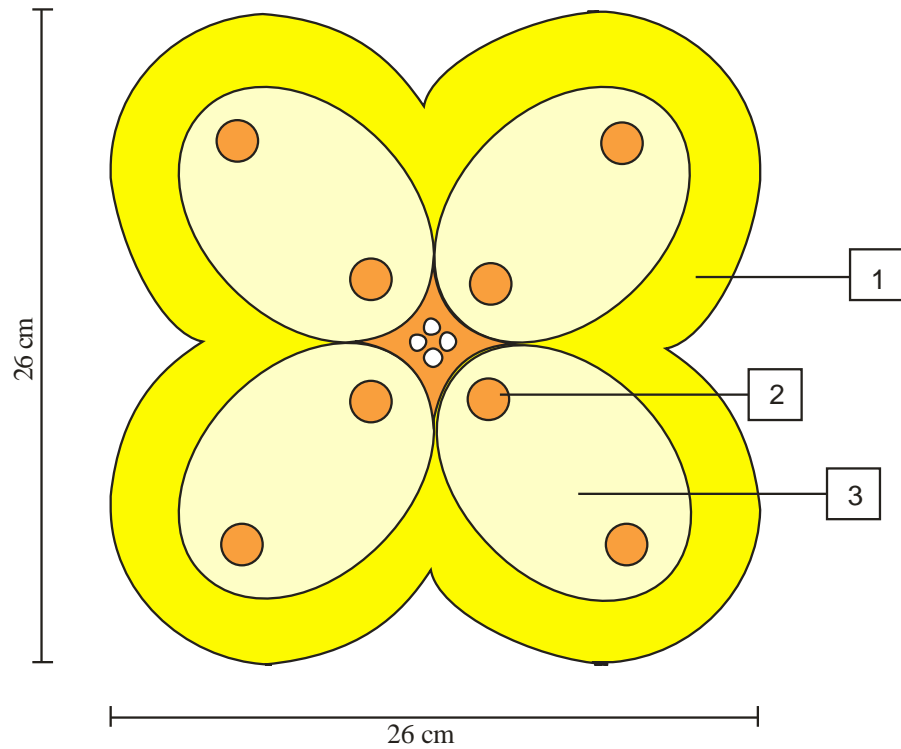
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU PINUS







Gambar XXXVI : **Desain *Puzzle* Motif Truntum II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG SEN II



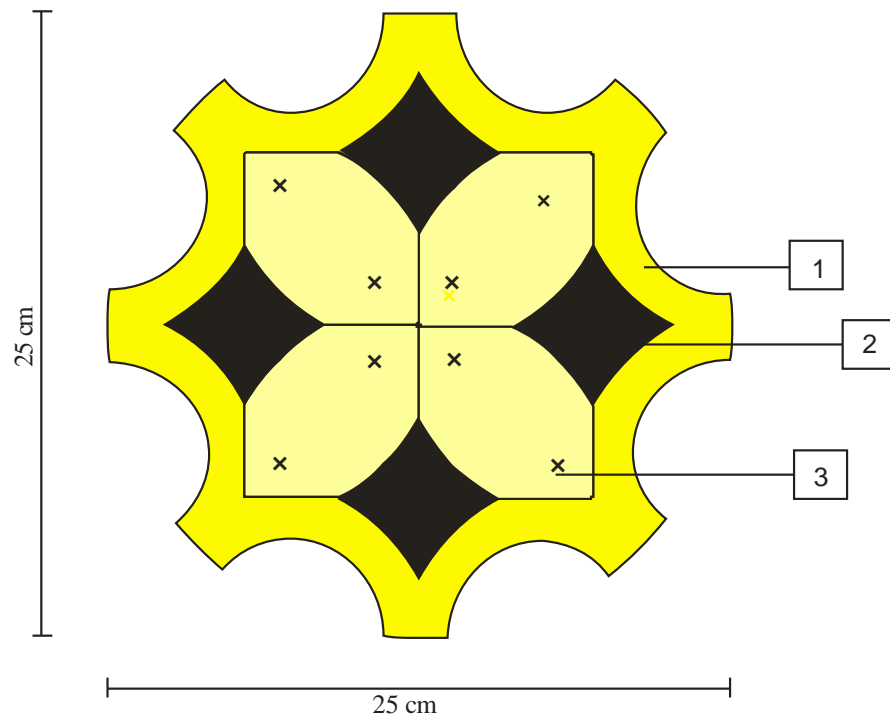
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU PINUS







Gambar XXXVII : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Sen II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG BRIBIL II



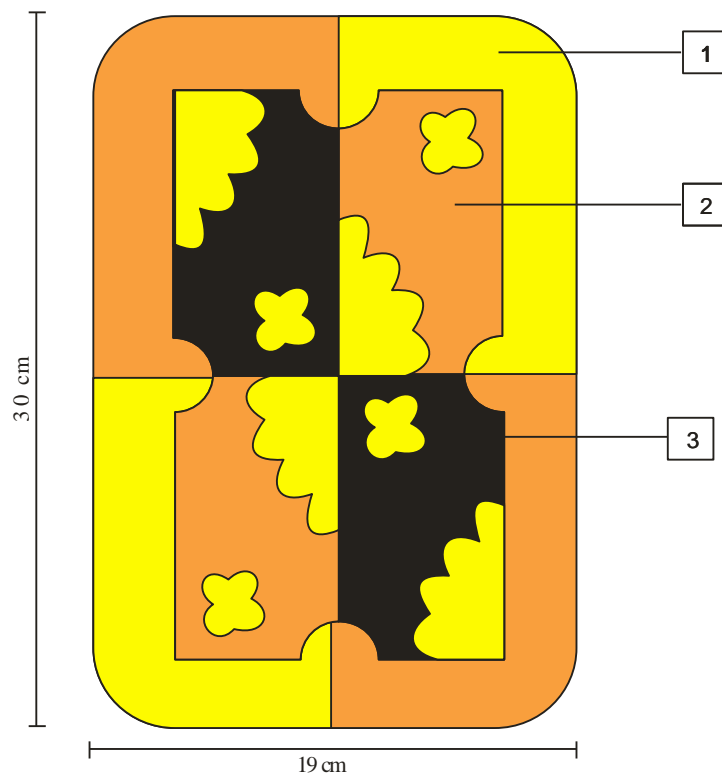
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU PINUS







Gambar XXXVIII : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Bribil II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF SLOBOG II



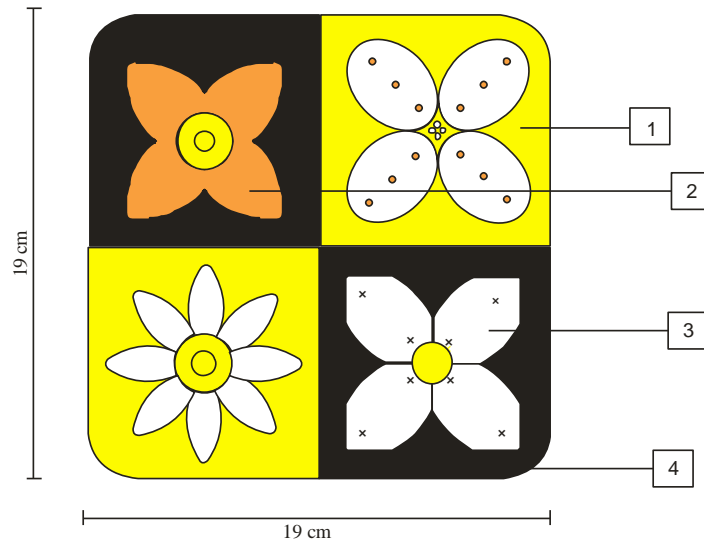
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING









Gambar XXXIX : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Slobog II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF GROMPOL, KAWUNG DAN TRUNTUM



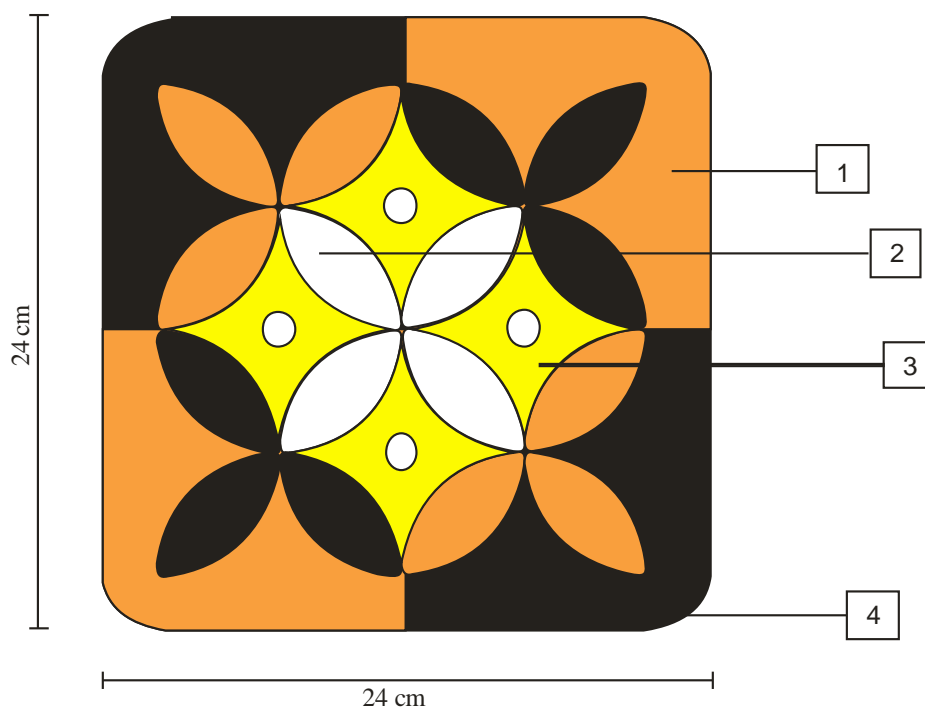
KETERANGAN

SKALA : 1 : 3

	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU SONOKELING









Gambar XL : **Desain *Puzzle* Motif Kawung, Grompol, dan Truntum**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF KAWUNG PICIS II



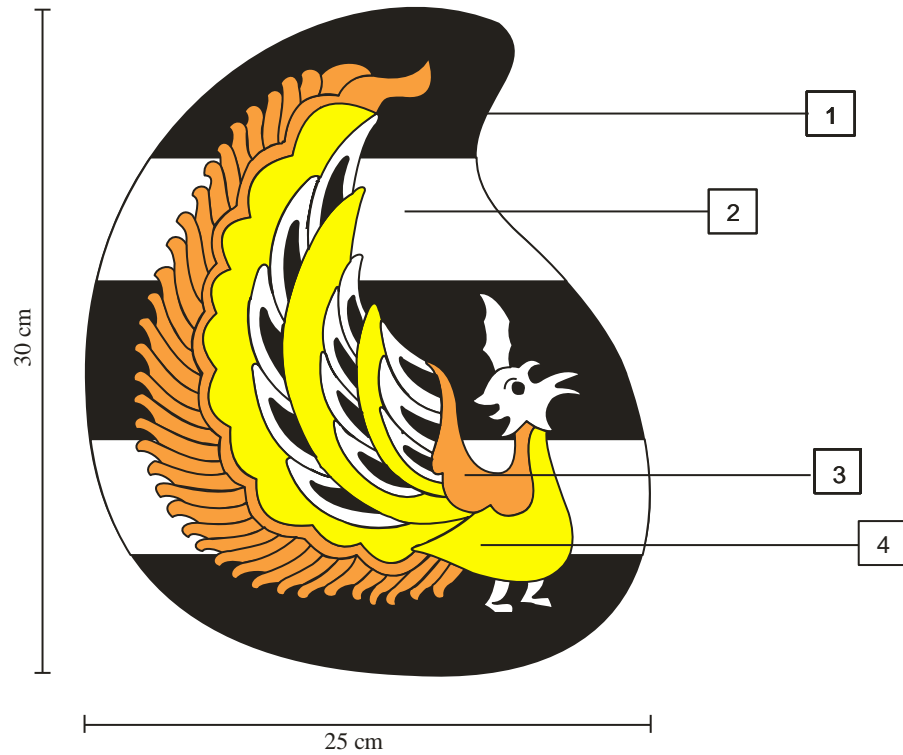
KETERANGAN

SKALA: 1 : 3

	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU SONOKELING









Gambar XLI : **Desain *Puzzle* Motif Kawung Picis II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN PUZZLE MOTIF GURDA SATU SAYAP II



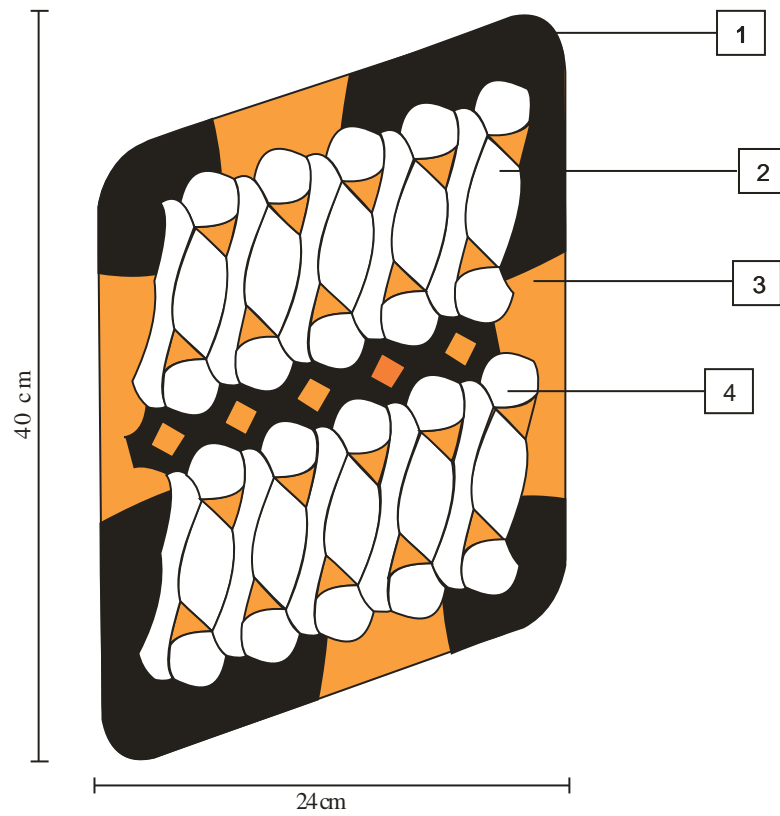
KETERANGAN

SKALA: 1 : 3

	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU JATI
	=		=	KAYU NANGKA 1









Gambar XLII : **Desain *Puzzle* Motif Gurda Satu Sayap II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* MOTIF PARANG BARONG II



KETERANGAN

SKALA : 1 : 4

	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU PULE
	=		=	KAYU NANGKA 2
	=		=	KAYU PINUS









Gambar XLIII : **Desain *Puzzle* Motif Parang Barong II**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

DESAIN *PUZZLE* LOGO KERATON YOGYAKARTA



KETERANGAN

SKALA: 1 : 8

	=		=	KAYU PINUS
	=		=	KAYU SONOKELING
	=		=	KAYU NANGKA 1
	=		=	KAYU NANGKA 2

Gambar XLIV : **Desain *Puzzle* Logo Keraton Yogyakarta**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

3. Tahapan Pembuatan Karya

1. Persiapan Bahan dan Peralatan

Mempersiapkan semua kebutuhan alat dan bahan dengan lengkap sebelum memulai proses pembuatan akan mempermudah serta memperlancar dalam bekerja. Kekurangan persiapan atau kurang lengkap alat dan bahan akan mempengaruhi kelancaran proses pengerjaan. Dengan begitu persiapan tersebut sangat penting dan menjadi langkah yang menentukan kelancaran kerja selanjutnya.

a. Bahan

Bahan yang harus dipersiapkan dalam pembuatan tugas akhir karya seni ini terdiri dari:

1. Kayu pinus

Kayu pinus yang digunakan papan berukuran panjang 100cm, lebar 12cm dan tebal 0,5cm sebanyak 4 lembar.

2. Kayu nangka

Kayu nangka yang digunakan papan berukuran panjang 100cm, lebar 12cm dan tebal 0,5cm sebanyak 6 lembar (warna kuning 4 lembar dan warna merah 2 lembar)

3. Kayu Mahoni

Kayu mahoni yang digunakan papan berukuran panjang 50cm, lebar 20cm dan tebal 0,5cm sebanyak 1 lembar.

4. Kayu Sonokeling dan kayu pule

Kayu sonokeling yang digunakan papan berukuran panjang 100cm, lebar 12cm dan tebal 0,5cm sebanyak 4 lembar.

5. Kayu Jati

Kayu jati yang digunakan papan berukuran panjang 100cm, lebar 12cm dan tebal 0,5cm sebanyak 4 lembar.

6. Satu karung limbah gergajian kayu dengan berbagai macam jenis kayu (pinus, nangka, jati, sonokeling, dan mahoni).

7. Hardboard

Hardboard yang digunakan adalah hardboard yang digunakan mempunyai ketebalan 3mm. Hardboard yang dibutuhkan sebanyak 1 lembar dengan ukuran 1,5m x 2m x 3mm.

8. Lem

Lem digunakan sebagai bahan perekat yang digunakan pada pembuatan konstruksi. Lem yang digunakan yaitu lem G 2 biji dan lem Fox 1 plastik.

9. Amplas

Untuk menghaluskan dan pembentukan benda kerja. Terdiri dari amplas lembaran dan bulat. Menggunakan ukuran 180, 280, 400 dan 800.

10. Bahan *finishing*

System *finishing* yang digunakan yaitu *mowilex clear*. Bahan yang digunakan dalam *finishing* adalah air, dan *mowilex clear*.

b. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir Karya Seni ini terdiri dari:

1. Rol Meter

Rol meter merupakan alat ukur pokok yang digunakan untuk mengukur benda kerja dengan tingkat resiko kesalahan 0,05 – 0,1 %. Seperti tampak dibawah ini:



Gambar XLV : **Rol Meter**
(www.ondavalve.com/Images/products/Januari/2014)

2. Penggaris Siku

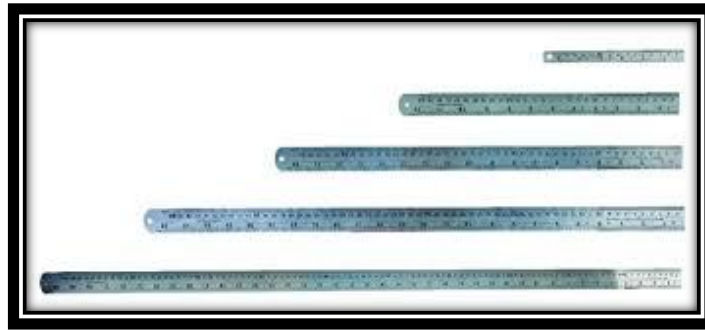
Berfungsi membuat garis konstruksi, mengecek atau membuat siku (90°), kerataan dan digunakan untuk membuat garis sudut 45°.



Gambar XLVI : **Penggaris Siku**
(www.ondavalve.com/Images/Januari/2014)

3. Penggaris Baja

Berfungsi untuk mengukur bahan yang akan di buat, serta untuk alat bantu memotong hardboard.



Gambar XLVII : **Penggaris Baja**
(www.ondavalve.com/Images/products/2014)

4. Pensil Tukang

Sebagai alat penanda pokok untuk menggambar pada bagian bidang kayu dalam pekerjaan sambungan dan scrool.



Gambar XLVIII : **Pensil Tukang Kayu**
(www.ondavalve.com/Images/products/2014)

5. Ketam Mesin

Ketam mesin digunakan untuk meratakan, meluruskan, dan menghaluskan permukaan kayu atau benda kerja.



Gambar XLIX : **Ketam Mesin**
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

6. Gergaji Potong

Berfungsi untuk memotong serat melintang kayu, bisa juga digunakan untuk memotong bentuk sudut ataupun memotong hardboard.



Gambar L : **Gergaji Potong**
(www.ondavalve.com/Images/products/2014)

7. Mesin Scrool

Mesin scrool digunakan untuk membentuk pada puzzle, yaitu bentuk lurus, lengkung, sudut, dan sebagainya.



Gambar LI : **Mesin Sekrol**
(Dokumentasi Penulis/Februari 2014)

8. Mesin Gerinda Amplas

Mesin gerinda amplas digunakan untuk menghaluskan permukaan kayu yang akan dip roses akhir (finishing). Perlengkapan lain ialah kertas amplas dengan tingkat kekasaran disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar LII : **Mesin Gerinda**
(www.ondavalve.com/Images/products/2014)

9. Palu Kayu (ganden)

Biasa digunakan untuk palu pahat ukir juga digunakan dalam proses perakitan kontruksi.



Gambar LIII : **Palu Kayu**
(www.ondavalve.com/Images/products/ 20114)

10. Mesin Bor

Mesin bor digunakan untuk sebagai alat bantu dalam penyekrolan untuk melubangi kayu supaya mata gergaji scrool bisa masuk.



Gambar LIV : **Mesin Bor**
(www.ondavalve.com/Images/products/ 2014)

11. Cutter

Digunakan untuk pemotongan hardboard dan hasilnya akan lebih rapi dibandingkan dengan pemotongan menggunakan gergaji. Tetapi untuk bentuk yang lengkung tetap menggunakan mesin scrool.



Gambar LV : **Cutter**
(www.ondavalve.com/Images/products/ 2014)

12. Mesin *Cycle*

Digunakan untuk membelah kayu ataupun memotong benda kerja.



Gambar LVI : **Mesin Cycle**
(www.ondavalve.com/Images/products/ 2014)

13. *Compressor* dan *Spray Gun*

Digunakan dalam proses *finishing* yaitu untuk menyemprotkan *melamine lack gloss* ke karya. Dengan menggunakan alat ini lebih efektif dan hasil lebih maksimal.



Gambar LVII : *Compressor dan Spray Gun*
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

2. Proses Pengerjaan

a. Penghalusan Permukaan Kayu

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengetaman kedua sisi sesuai dengan ketebalan kayu yang dibutuhkan (antara 3cm-6cm).



Gambar LVIII : **Proses Pengetaman/pengrataan**
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Proses ini harus dilakukan secara teliti sesuai dengan gambar dan ketentuan ukuran sehingga akan menghindari kesalahan ukuran. Semua bahan sebaiknya dikerjakan secara langsung. Hal ini dimaksudkan untuk menghemat waktu dan efisiensi kerja. Dan pastikan mata ketam dalam kondisi tajam agar didapat hasil yang maksimal dan kemudahan dalam bekerja. Karena ketajaman mata ketam sangat mempengaruhi hasil dan proses kerja.

b. Membuat Mal dan Mnggambarkannya

Penggunaan mal dalam hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam proses penuangan gambar ke kayu. Dikarenakan setiap komponennya terpisah dan berbeda warna kayu. Jadi penggunaan mal ini sangat membantu.



Gambar LIX: Pembuatan Mal
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Mal tersebut terbuat dari kertas IV 250 (kertas dengan tebal 0,8mm). Dan mal tersebut adalah hasil dari proses mendesain yang dilakukan diawal penciptaan yang kemudian dipotong menggunakan gunting ataupun *catter*. Untuk pemotongan bentuk yang sama cukup memotong satu saja untuk menhemat waktu. Setelah pemotongan mal selanjutnya yang dilakuka yaitu menggambarkan setiap komponen yang dibutuhkan dan penggunaan kayu disesuaikan dengan desainnya. Warna kuning menggunakan kayu angka 1, warna merah menggunakan kayu angka 2, warna putih menggunakan kayu pule, warna hitam menggunakan kayu sonokeling, warna coklat menggunakan kayu mahoni dan sebagainya.



Gambar LX : **Proses Penggambaran Komponen**
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

c. Proses Kerja Scrool dan Pembentukan Motif

Proses kerja sekrol adalah kegiatan menggergaji dengan mesin sekrol untuk membentuk gambar motif batik Yogyakarta dan juga tempat atau rumah *puzzle*. Penyekrolan ini sebaiknya dilakukan dengan sangat hati-hati karena ketepatan dan kesimetrian bentuk motif sangat diutamakan. Untuk komponen yang sama dalam penyekrolannya di rangkap, 2 atau 3 rangkap. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu/biaya produksi dan kesamaan bentuk.



Gambar LXI : **Kerja Sekrol**
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Pembentukan motif yang dimaksud adalah membentuk sesuai bentuk motif yang ada atau yang diinginkan. Pembentukan ini menggunakan mesin amplas gerinda, pisau raut dan *cutter*.



Gambar LXII : Proses Pembentukan
(Sumber: Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

d. Proses Perakitan

Setelah semua komponen sudah lengkap semua maka tahap selanjutnya adalah perakitan. Bahan perakitan yang digunakan adalah lem G (lem alteco) dan *Fox* (lem putih). Dalam perakitan dilakukan dengan penuh kehati-hatian karena ini akan sangat mempengaruhi kenyamanan pemakai dalam penggunaan nantinya. Pemasangan setiap komponen harus tepat pada tempatnya. Dan dalam pengeleman atau perakitan ini dilakukan dalam satu waktu untuk mempermudah pengerjaanya dan menghemat waktu.

e. *Finishing*

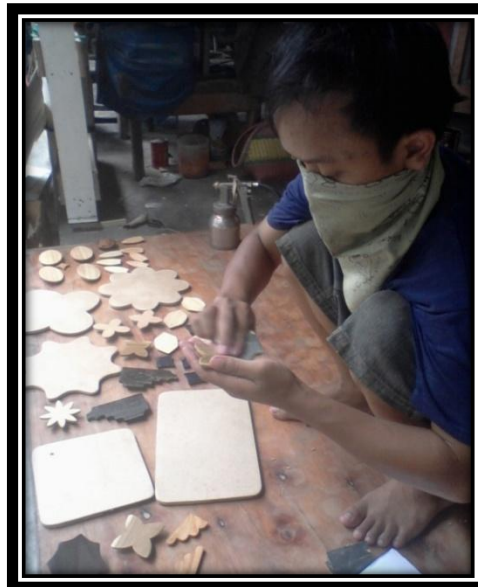
Setelah perakitan semua komponen selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan proses *finishing*. Proses *finishing* kayu mempunyai tahapan-tahapan yang sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil akhir. Tahapan-

tahapan tersebut telah dilakukan dalam bentuk langkah-langkah standar, langkah tersebut sebagai berikut:

a. Persiapan Permukaan

Sebelum melakukan pengaplikasian bahan *finishing*, maka perlu memperhatikan kondisi kayu tersebut. Apakah kayu tersebut siap *difinishing* atau belum. Terkadang terdapat kotoran atau getah kayu yang masih menempel. Atau juga terdapat lubang pada kayu yang belum tertutup maka perlu ada pendempulan menggunakan *wood filler*. Jika sudah tidak ada masalah pada permukaan kayu, maka proses *finishing* dapat dilakukan.

b. Pengamplasan kasar dan halus



Gambar LXIII : Proses Pengamplasan
(Sumber: Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Setelah permukaan siap untuk *difinishing* hal yang pertama dilakukan adalah menghaluskan permukaan yaitu dengan melakukan pengamplasan. Pengamplasan pertama menggunakan amplas kasar 180 atau 240 tergantung

kondisi permukaan kayu tersebut. Selanjutnya untuk menambah halus permukaan mengamplas menggunakan amplas halus berukuran 400.

c. Pelapisan pertama

Bahan finishing yang digunakan adalah *melamine lack gloss*, dengan bahan ini mempunyai tujuan agar serat dan warna kayu terlihat jelas. Dalam proses ini menggunakan alat penyemprot yaitu *compressor* dan *spray gun*. Penggunaan alat ini dengan tujuan agar lebih efektif dan hasilnya juga lebih maksimal. Pelapisan pertama ini jangan terlalu tebal karena fungsinya hanya untuk menutup pori-pori saja.



Gambar LXIV : **Pelapisan Pertama**
(Sumber: Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

d. Lapisan selanjutnya

Setelah lapisan pertama sudah selesai dan sudah kering maka pengamplasan dilakukan kembali menggunakan amplas halus ukuran 400. Setelah diampas sampai halus selanjutnya memberi lapisan yang ke 2. Pelapisan ini adalah lapisan akhir, jadi diusahakan dalam penyemprotannya dengan hati-hati. Kalau lapisan yang ke 2 ini maka proses *finishing* tersebut sudah selesai.

3. Kalkulasi Biaya

a. Table 1 : Kalkulasi Biaya Produksi

No	Uraian	Ukuran	Volume	Harga	
				Satuan	Jumlah
1	Pembuatan mal (kertas ukuran 30cm x 40cm)	meter	14	Rp. 2. 000	28. 000
2	Bahan pokok:				
	1. Kayu pinus (100cm x 12cm x 0,5cm)	meter	4	Rp 5.000	Rp 20.000
	2. Kayu sonokeling (100cm x 20cm x 1cm)	meter	4	Rp 7.000	Rp 28.000
	3. Kayu nangka (120cm x 12cm x 0,5cm)	meter	6	Rp 5.000	Rp 30.000
	4. Kayu pule (120cm x 10cm x 1cm)	meter	4	Rp. 4.000	Rp. 16.000

	5. Kayu jati (100cm x 12cm x 1cm)	meter	2	Rp. 7.000	Rp.14.000
	6. Kayu mlinjo (200cm x 20cm x 1cm)	meter	1/2	Rp 10.000	Rp. 5.000
	7. Kayu limbah gergajian	karung	1	Rp. 20.000	Rp. 20.000
	8. Hardboard (200cm x 150cm x 0,3cm)	meter	1	Rp. 35.000	Rp. 35.000
3	Bahan finishing:				
	1. Amplas kasar bulat	buah	4	Rp 1. 500	Rp. 6.000
	2. Amplas halus bulat	buah	3	Rp. 1. 500	Rp. 4.500
	3. Amplas lembar	buah	4	Rp. 2.000	8.000
	4. Wood filler (dempul)	kaleng	0,1	Rp. 26.000	Rp. 2.000
	5. Melamine lack gloss	kaleng	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000
	6. Thinner	kaleng	1	Rp. 7.000	Rp. 7.000
4	Bahan Bantu				
	1. Lem alteco	ons	0,5	Rp. 2.000	Rp. 1.000
	2. Lem Epoxy	kaleng	0.5	Rp. 13000	Rp. 6. 500
	3. Mata gergaji scrool	buah	4	Rp. 6. 500	Rp. 26. 000
5	Tenaga kerja				
	1. produksi	Hari (8	8	Rp. 35.000	Rp. 280.000

		jam)			
	2. finishing	Hari (8 jam)	2	Rp. 35.000	Rp. 70.000
6	Operasional listrik	Hari (8 jam)	10	Rp. 1.500	Rp. 15.000
7	Penyusutan alat				
	1. mesin scrool	unit	0.01	Rp. 2.500.000	Rp. 25.000
	2. mesin ketam	unit	0,01	Rp. 250.000	Rp. 2.500
	3. compressor dan spray gun	unit	0,01	Rp. 2.000.000	Rp.20. 000
	4. alat bantu lainnya	unit	0,10	Rp. 100.000	Rp. 1000
8	JUMLAH				Rp. 720.000

b. Harga Jual

Harga jual setiap karya berbeda-beda, dikarenakan ukuran dan tingkat kesulitannya juga berbeda. Oleh karena itu harga setiap karya dihitung dari setiap biaya produksi karya itu sendiri. Dan dalam laporan ini harga setiap karya akan dicantumkan dalam keterangan karya pada bagian hasil karya. Penghitungan harga jual sebagai berikut:

Harga jual semua karya = biaya produksi + laba 20%

= 720.000 + 144.000

= Rp.864.000, 00

5. Hasil Karya



Gambar LXV : ***Puzzle Logo Keraton Yogyakarta***
(Dokumentasi Penulis/April 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Logo Keraton Yogyakarta</i>
Ukuran Karya	: 65cm x 65cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 130. 000



Gambar LXVI : ***Puzzle Motif Batik Sawat***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Sawat (gurda dua sayap lengkap dengan ekornya)
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 35. 000



Gambar LXVII : ***Puzzle Motif Batik Gurda Satu Sayap***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Gurda Satu Sayap
Ukuran Karya	: 30cm x 36cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Jati, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 40. 000



Gambar LXVIII : ***Puzzle*** Motif Batik Mirong
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya : *Puzzle* Motif Batik Mirong (gurda dua sayap tanpa ekor)

Ukuran Karya : 30cm x 39cm x 1cm

Bahan Baku : Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, dan *hardboard*

Teknik Pembuatan : Teknik Kerja Sekrol

Finishing : *Melamine Lack Gloss*

Harga jual : Rp. 50. 000



Gambar LXIX : ***Puzzle Motif Batik Kawung Sen***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Kawung Sen</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 40. 000



Gambar LXX : ***Puzzle*** Motif Batik Kawung Bribil
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil
Ukuran Karya	: 30cm x 39cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Mlinjo, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 45. 000



Gambar LXXI : ***Puzzle Motif Batik Kawung Picis***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

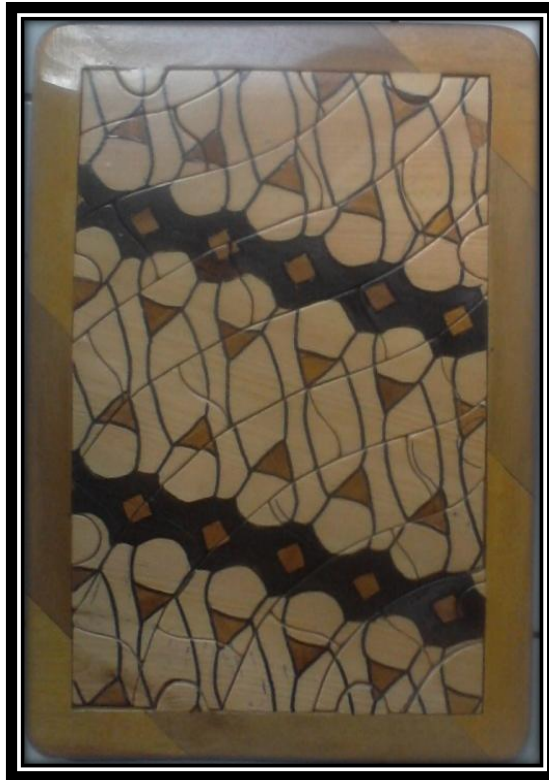
Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Kawung Picis</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 45. 000



Gambar LXXII : ***Puzzle Motif Batik Slobog***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Slobog</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 35cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Mahoni, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 50. 000



Gambar LXX3 : ***Puzzle*** Motif Batik Parang Barong
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Parang Barong
Ukuran Karya	: 30cm x 35cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Jati, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 45. 000



Gambar LXXIV : ***Puzzle Motif Batik Truntum***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Truntum</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Pule, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 40. 000



Gambar LXXV : ***Puzzle Motif Batik Gurda Satu Sayap II***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Gurda Satu Sayap II</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 36cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Jati, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 40. 000



Gambar LXXVI : *Puzzle Motif Batik Kawung Picis II*
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Kawung Picis II</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Mahoni, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 30. 000



Gambar LXXVII : *Puzzle Motif Batik Kawung Sen II*
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Kawung Sen II</i>
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 12. 000



Gambar LXXVIII : ***Puzzle Motif Batik Kawung, Grompol, dan Truntum***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya : *Puzzle Motif Batik Kawung, Grompol, dan Truntum*

Ukuran Karya : 19cm x 19cm x 1cm

Bahan Baku : Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan *hardboard*

Teknik Pembuatan : Teknik Kerja Sekrol

Finishing : *Melamine Lack Gloss*

Harga jual : Rp. 13. 000



GambarLXXIX : ***Puzzle Motif Batik Slobog II***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Slobog II</i>
Ukuran Karya	: 19cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	:Kayu Nangka, Kayu Sonokeling, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 15. 000



Gambar LXXX : ***Puzzle Motif Batik Truntum II***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Truntum II</i>
Ukuran Karya	: 27cm x 27cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 15. 000



Gambar LXXXI : ***Puzzle*** Motif Batik Kawung Bribil II
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil II
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	:Kayu Nangka, Kayu Sonokeling, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 10. 000



Gambar LXXXII : *Puzzle* Motif Batik Grompol II
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol II
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	:Kayu Nangka, Kayu Sonokeling, Kayu Pule, Kayu Jati, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 20. 000



Gambar LXXXIII : ***Puzzle Motif Batik Parang Barong II***
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle Motif Batik Parang Barong II</i>
Ukuran Karya	: 30cm x 46cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Nangka, Kayu Sonokeling, Kayu Pule, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 50. 000



Gambar LXXXIV : *Puzzle Motif Batik Grompol*
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Keterangan :

Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol
Ukuran Karya	: 30cm x 46cm x 1cm
Bahan Baku	:Kayu Nangka, Kayu Sonokeling, Kayu Pinus, dan <i>hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik Kerja Sekrol
<i>Finishing</i>	: <i>Melamine Lack Gloss</i>
Harga jual	: Rp. 50. 000

B. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil karya seni berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta ini berorientasi pada beberapa aspek yang menyertai dalam karya tersebut. Pembahasan aspek-aspek ini penting dilakukan untuk menunjukan

atau memberitahukan tentang apa saja yang menyertai dalam karya seni *puzzle* ini.

Aspek-aspek penting yang menyertai dalam karya seni khususnya untuk produk kerajinan berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta ini adalah aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek estetis, aspek budaya, aspek produksi, dan aspek pendidikan. Aspek-aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Fungsi

Aspek fungsi dalam karya seni berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta ini digolongkan menjadi dua, yaitu fungsi primer dan sekunder. Fungsi primernya yaitu *puzzle* ini digunakan sebagai media permainan. Dan untuk fungsi sekundernya adalah sebagai media pengenalan motif batik Yogyakarta.

Permainan *puzzle* adalah permainan yang mengetes kecerdasan otak untuk dapat menyelesaikan susunan *puzzle*. *Puzzle* dapat berfungsi untuk melatih kesabaran, ketelitian, dan kecerdasan. Dan tentu saja tingkat kecerdasan otak setiap orang berbeda-beda. Apa lagi ini ditujukan terhadap masyarakat luas yang terdiri dari anak-anak, remaja, orang dewasa sampai orang jompo. Maka dari itu pembuatan *puzzle* ini juga dibuat tingkatan kesulitan, dari tingkat yang mudah, sedang, sampai sulit. Ukurannya pun juga disesuaikan dengan fungsinya. Dengan begitu fungsi dari pada *puzzle* ini bisa lebih maksimal.

2. Aspek Ergonomi

Pengguna permainan *puzzle* ini sebagian besar adalah anak-anak, jadi yang diutamakan adalah keselamatan si anak atau pemain saat memakainya. Untuk

itu bentuk yang runcing dalam *puzzle* ini harus dihindari. Dan untuk kenyamanan dalam penggunaan *puzzle*, yang bentuknya mengganggu atau kurang nyaman dipegang juga harus dibuat nyaman dan tidak mengganggu. Terutama untuk kehalusannya adalah hal yang harus diprioritaskan.

Selain dari segi bentuk dan kehalusan, ukuran juga tidak kalah penting untuk menjadi bahan pertimbangan. Ukuran yang digunakan rata-rata menggunakan ukuran 10cm – 40cm, yang pastinya ukuran tersebut sudah menjadi standar karena hampir sama dengan ukuran buku-buku. Dengan ukuran itu *puzzle* tersebut akan mudah dibawa kemana-mana.

3. Aspek Estetis

Produk permainan *puzzle* dapat dikategorikan sebagai salah satu hasil karya seni rupa. Seperti karya seni yang lain, permainan *puzzle* juga mempunyai nilai keindahan yang terkandung didalamnya. Nilai keindahan tersebut terkait antara unsur warna, tekstur, garis, bidang, dan bentuk. Aspek estetis dalam kaitannya dengan karya seni berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta merupakan hal yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Dapat dikatakan bahwa suatu karya seni kerajinan, selain aspek fungsi dan ergonomi sebagai hal yang utama, hendaknya juga tetap memperhatikan dan tidak meninggalkan nilai estetis.

Keberadaan aspek estetis dalam karya *puzzle* ini terutama terletak pada warna dan serat kayu alami yang berbeda-beda. Menjadi hal yang unik dan menarik pada *puzzle* ini karena adanya unsur warna ataupun serat kayu yang

berbeda-beda. Misalkan saja jenis kayu sonokeling mempunyai serat warna kayu belang hitam dengan kombinasi warna coklat gelap, kayu jati mempunyai corak serat menyerupai belang pula pada perbedaan kombinasi coklat gelap dan coklat terang dan kayu yang lainnya mempunyai kombinasi warna-warna yang berbeda. Pemanfaatan perbedaan warna kayu inilah yang diunggulkan dalam karya *puzzle* motif batik Yogyakarta.



Gambar LXXXV : **Warna kayu Sonokeling (hitam), Jati (coklat), Nangka (kuning), Pule (putih) dan Pinus (putih bergaris)**
(Dokumentasi Penulis/Maret 2014)

Dan tidak kalah menariknya juga bahwa *puzzle* ini menerapkan motif batik Yogyakarta yang terkenal dengan bentuk-bentuk yang indah. Contohnya saja motif yang terkenal, motif kawung misalnya, keindahan atas pengulangan bentuk yang disusun teratur dan rapi membuat motif tersebut menarik. Tidak hanya indah karena bentuknya juga terkandung makna yang luhur dari sang pencipta motif, begitu juga dengan motif yang lain.

4. Aspek Pendidikan

Pada permainan *puzzle*, mempunyai teknik dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang ada. Bermain *puzzle* ternyata dapat mencerdaskan otak si pemain, kegiatan ini merupakan satu sarana penerdasan kemampuan kognitif. Dengan bermain *puzzle* si pemain dapat melatih untuk mengingat-ingat, berimajinasi, dan menyimpulkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Surudi (2005 : 9) bahwa bermain *puzzle* merupakan suatu kegiatan yang merupakan salah satu sarana yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis.

Seperti halnya pada *puzzle* motif batik Yogyakarta ini merupakan permainan yang memudahkan pemain khususnya anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat komponen yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat dan teliti.

Aspek pendidikannya tidak hanya terletak pada permainan *puzzle* juga terletak pada gambar *puzzle* tersebut, yakni gambar motif batik Yogyakarta. Karena dalam motif-motif tersebut mengandung makna tentang filosofi hidup pada zaman dahulu, yaitu sekitar abad XV masa kerajaan Mataram Islam. Jadi pemain dapat sekaligus belajar sejarah motif-motif tersebut.

5. Aspek Budaya

Permainan *puzzle* yang menggunakan motif batik Yogyakarta sebagai media gambarnya tentu saja mempunyai nilai budaya. Setiap motif yang terwujud dalam goresan canting pada kain batik Yogyakarta adalah sarat akan makna, adalah cerita (Anindita, 2012 : 39). Cerita yang terkandung dalam motif tersebut tentunya tentang kehidupan masa lampau terutama kehidupan di dalam Keraton Yogyakarta. Motif batik Yogyakarta merupakan sebuah hasil budaya karena memiliki beberapa unsur dari 7 unsur kebudayaan. Tujuh unsur kebudayaan yaitu sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup dan sistem teknologi dan peralatan (Koentjaraningrat, 1974:12).

Motif batik Yogyakarta pada masa dahulu digunakan untuk pakaian pada saat melakukan upacara keagamaan. Dan ada beberapa motif larangan yang hanya boleh digunakan oleh raja dan keturunannya di lingkungan istana. Motif larangan tersebut dicanangkan oleh Sultan Hamengku Buwono I pada tahun 1785. Pola batik yang termasuk larangan antara lain: Parang Rusak Barong, Parang Rusak Gendreh, Parang Klithik, Semen Gedhe Sawat Gurdha, Semen Gedhe Sawat Lar, Udan Liris, Rujak Senthe, serta motif parang-parangan yang ukurannya sama dengan parang rusak (Anindita, 2012 : 39).

6. Aspek Bahan

Kualitas bahan memang sangat memegang peran penting untuk dapat menghasilkan karya seni yang bagus. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* ini adalah macam-macam kayu. Mengingat kayu sangat banyak jenisnya maka perlu adanya pemilihan kayu. Konsep untuk memilih kayu yaitu kayu yang mempunyai serat dan warna yang bagus serta kayu tersebut memiliki warna yang mendekati warna motif batik Yogyakarta. Kayu yang dipilih yaitu kayu Sonokeling, kayu Nangka, kayu Pinus, kayu Mahoni, kayu Jati, dan kayu Pule. Kesemua kayu tersebut memiliki karakter warna yang berbeda dan mendekati warna motif batik Yogyakarta.

Bahan utama lainnya adalah *hardboard*. Karena *hardboard* bisa dibilang mudah dalam pengerjaannya dan cocok untuk pembuatan alas *puzzle* dikarenakan permukaan yang sudah rata dan halus. Ukuran tebal *hardboard* adalah 3mm, ukuran tebal ini menjadi ukuran yang sudah banyak digunakan dalam pembuatan *puzzle*.

Bahan yang tidak kalah pentingnya untuk dibahas adalah bahan *finishing*. Karena *puzzle* ini mengutamakan warna alami kayu maka diperlukan bahan finishing yang transparan. Dan bahan finishing transparan yang dipilih adalah *melamine lack gloss*. Bahan ini selain sifatnya yang transparan juga memiliki kelebihan awet, halus, dan anti gores. Dan tentu saja aman untuk digunakan.

7. Aspek Produksi

Karena ini memproduksi suatu produk kerajinan maka kecepatan produksi adalah penting. Untuk itu perlu menggunakan langkah-langkah yang tepat dalam memproduksinya. Misalkan saja dalam proses penyekrolan, untuk mempercepat proses kerja sekrol ini maka dilakukan penumpukan bahan kerja (2-3 lapis) sehingga dalam sekali menyekrol sudah dapat 2-3 komponen. Begitu juga dalam proses penghalusan, pembentukan, perakitan dan finishing dikerjakan dalam satu waktu yang bersamaan agar lebih efisien dan mudah dalam produksi.

BAB IV PENUTUP

A. Rangkuman

Karya yang divisualisasikan adalah karya seni kerajinan kayu berupa *puzzle* motif batik Yogyakarta yang tersusun oleh berbagai macam warna kayu. Penyusunan warna kayu disesuaikan dengan motif batik Yogyakarta yang telah ada. Kayu yang digunakan antara lain: kayu pinus, nangka, sonokeling, jati, mahoni, pule, dan mlinjo.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah melalui pengumpulan data yaitu meliputi dokumentasi, studi pustaka, observasi, dan wawancara. Kemudian dilanjutkan ke proses perancangan sket alternatif, sket terpilih dan gambar kerja. Untuk proses pembuatan karya dimulai dengan persiapan bahan dan alat, penerapan gambar kerja, pembentukan karya, perakitan dan *finishing*. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan adalah teknik kerja sekrol dan teknik kerja bangku. Dan *finishingnya* menggunakan *melamine lack gloss* (transparan) dengan tujuan agar kealamian serat dan warna kayu tetap terlihat dengan jelas.

Hasil dari penciptaan karya *puzzle* motif batik Yogyakarta ini berupa 20 buah produk jadi. *Puzzel* motif batik Yogyakarta yang jadi adalah 2 motif kawung sen, 2 kawung bribil, 2 kawung picis, 1 motif mirong, 2 motif truntum, 2 motif gurda satu sayap, 2 motif slobog, 2 motif grompol, 2 motif

parang barong, 1 motif sawat, 1 motif campuran dan untuk maskotnya 1 logo keraton Yogyakarta.

B. Kesimpulan

Pemanfaatan warna kayu dalam pembuatan *puzzle* motif batik Yogyakarta telah berhasil dibuat dalam bentuk desain maupun karya jadi. Yaitu dengan cara memanfaatkan warna kayu tersebut disesuaikan dengan warna motif batik Yogyakarta yang sudah ada. Kayu- kayu yang digunakan dipilih yang kira-kira memiliki warna yang cukup mendekati dengan warna motif batik Yogyakarta. Sedangkan untuk penerapan motif batik Yogyakarta pada *puzzle* dipilih motif-motif yang memungkinkan untuk dibuat *puzzle*. Tidak semua motif batik Yogyakarta bisa dibuat *puzzle* dengan menggunakan warna kayu, karena banyak juga motif batik Yogyakarta yang rumit dan warna kayu yang ada sangat terbatas. Warna kayu yang telah berhasil ditemukan dan digunakan sebanyak 6 macam warna, yaitu warna kuning, hitam , putih, putih kekuningan, coklat dan hijau kecoklatan. Sedangkan untuk warna motif batik Yogyakarta sangat banyak. Untuk itu perlu memilih motif yang warnanya mendekati dengan warna kayu yang ada. Motif batik yang dipilih adalah motif gurda, kawung, grompol, truntum, parang barong, dan slobog. *Puzzle* motif batik Yogyakarta ini dibuat selain sebagai permainan juga ditujukan sebagai media untuk mengenalkan motif batik Yogyakarta yang merupakan budaya Indonesia terhadap masyarakat luas.

C. Implikasi

1. Implikasi secara teoritis

Menjadi tambahan sebuah konsep perancangan dalam pembuatan karya seni kayu berupa permainan *puzzle* motif batik Yogyakarta sebagai media untuk mengenalkan motif batik Yogyakarta kepada masyarakat luas khususnya di dunia pendidikan seni kerajinan.

Implikasi secara praktis

Implikasi yang dapat dirasakan langsung dan memberikan kontribusi yang setimpal oleh pihak yang terkait dan berkepentingan di bidang ini, antara lain:

- a. Bagi penulis, yang sekaligus sebagai pencipta karya dapat dijadikan sebagai bahan wacana dan evaluasi dalam rangka pengembangan diri untuk dapat ditumbuh kembangkan pengetahuan, keterampilan dan cita rasa seni, sehingga dapat menjadi bekal di masa yang akan datang.
- b. Adanya karya permainan *puzzle* motif batik Yogyakarta ini, diharapkan dalam pengembangan desain atau konsep mainan *puzzle* ini akan menambah variasi desain baru yang lebih menarik.
- c. Dan dapat digunakan sebagai media pengenalan motif batik Yogyakarta terhadap masyarakat luas.

D. Saran

Dengan terselesainya semua proses dan tahapan sampai dengan hasil TAKS ini, penulis mencoba memberikan saran yang mungkin akan berguna, antara lain:

1. Akademik

Lingkungan akademik merupakan sebuah wadah dimana terdapat kebebasan dalam penuangan ide atau pemikiran secara ilmiah khususnya untuk seni kerajinan. Jadikanlah ini sebagai salah satu sumber referensi tentang seni kerajinan kayu dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam pengembangan pengetahuan selanjutnya.

2. Masyarakat pengrajin

1. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini begitu pesat. Untuk itu bagi perajin usahakan selalu mengikuti perkembangan saat ini dengan menambah pengetahuan dan pemahaman tentang karya kerajinan yang sedang *trend*. Dengan menggunakan teknologi informasi salah satunya media internet, akan mampu mengikuti perkembangan desain dan mampu menghasilkan produk kerajinan dengan inovasi baru. Dan utamakan dalam pengembangan desain tersebut menggunakan tema kebudayaan asli Indonesia.

2. Semua aspek dalam suatu pengerjaan barang produksi sangatlah penting, untuk itu perlu dilakukan persiapan dan perencanaan

yang benar-benar matang. Mulai dari pencarian ide, desain, persiapan alat dan bahan, proses kerja sampai *finishing*. Semua itu guna memperoleh hasil yang maksimal dan proses kerja yang efisien. Selamat berkarya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni.
- Dr. Sachari, Agus. 2005. *Metodologi penelitian budaya rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Enget, dkk. 2008. *Kriya Kayu Untuk SMK Jilid 1*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press
- J.F Dumanau. 2001. *Mengenal Kayu Untuk SMK Jilid 1*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Kasmudjo. 2010. *Teknik Jitu Memilih Kayu Untuk Aneka Penggunaan*. Yogyakarta: Cakrawala Media.
- Kudya, Kamarudin. 2011. *Batik, Eksistensi Untuk Tradisi*. Jakarta: DIAN RAKYAT
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya Dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya
- Mardjono. 1996. *Katalog Batik Khas Yogyakarta*. Yogyakarta: PIKM
- Martuti. 2009. *Mendirikan Dan Mengelola PAUD*. YOGYAKARTA : Kreasi Wacana
- PIKA. 2000. *Mengenal Sifat-Sifat Kayu Indonesia Dan Penggunaannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Prasetyo, Anindito. 2012. *Batik (Karya Agung Warisan Budaya Dunia)*. Jakarta: Pura Pustaka.
- Proyek Sumber Daya Ekonomi. 1977. *Jenis-Jenis Kayu Indonesia*. Bogor: Lembaga Biologi Nasional
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta : Kharisma Putra Utama.

Sastrohamidjojo, Hardjono. 1995. *Kimia Kayu (Dasar-Dasar Dan Penggunaan)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Saraswati. 1982. *Membuat Mainan Kayu*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara

Stefford, John dan Mcmurdo, Guy. 1983. *Teknologi Kerja Kayu*. Bandung: Erlangga

Widagdo. 2001. *Desain Dan Kebudayaan*. Departemen Pendidikan Nasional.

Wulandari, Ari. 2001. *Batik Nusantara (Makna Filosofi, Cara Pembuatan, Dan Industri Batik)*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Referensi dari internet :

(<http://id.wikipedia.org/wiki/tusam/2014/01>)

(<http://www.tentangkayu.com/2014/06/kayu-pinus.html>)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Nangka/januari/2014>)

.(<http://id.wikipedia.org/wiki/Jati/20014>)

.([http://id.wikipedia.org/wiki/sawo manila/20014](http://id.wikipedia.org/wiki/sawo_manila/20014)

(<http://id.wikipedia.org/wiki/mahoni/20014>)

(<http://www.wikipedia.org/januari/20014>)

[www.tubosquid.com/januari 2014](http://www.tubosquid.com/januari_2014)

www.pusatmainanedukatif.com/januari/2014

(<http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html>, januari/2014)

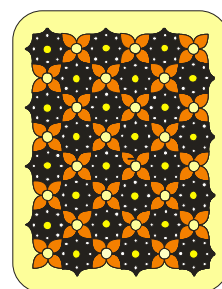
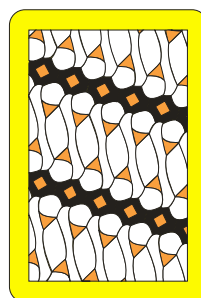
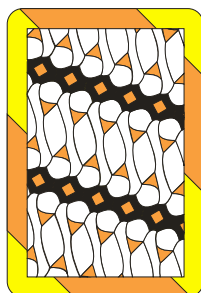
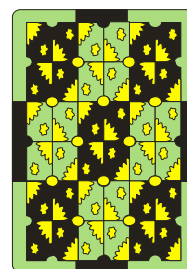
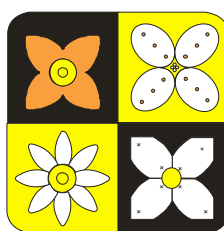
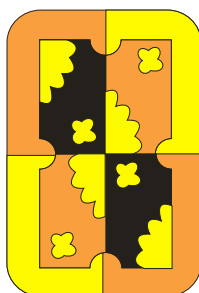
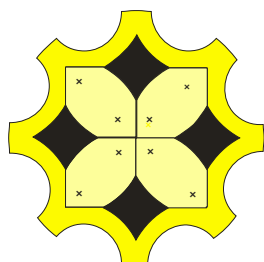
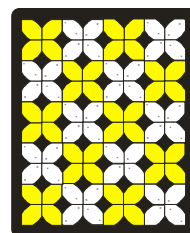
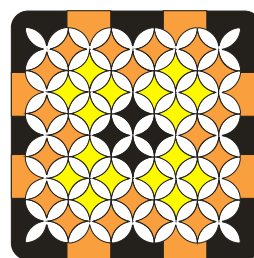
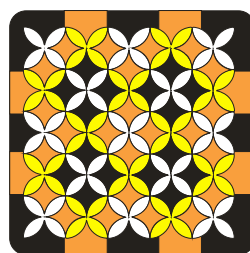
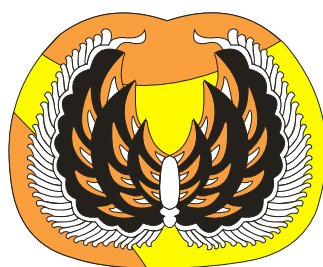
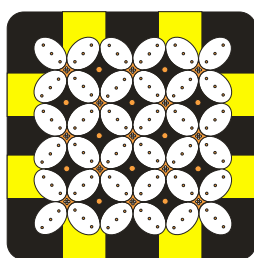
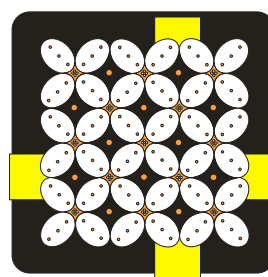
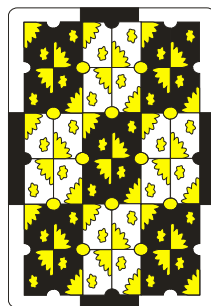
(<http://www.artikata.co> / januari 2014)

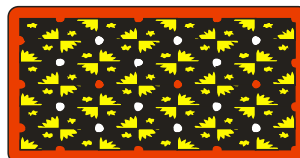
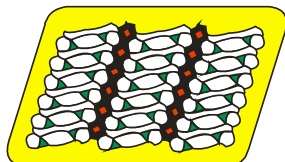
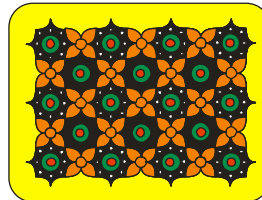
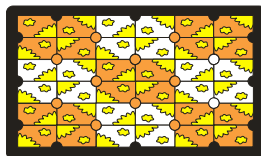
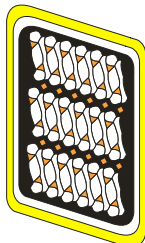
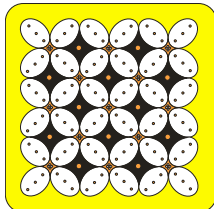
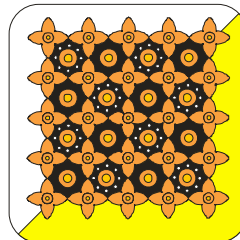
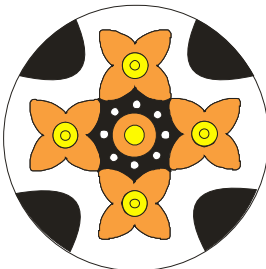
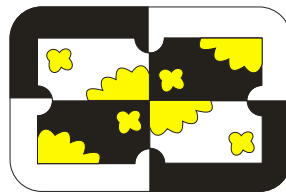
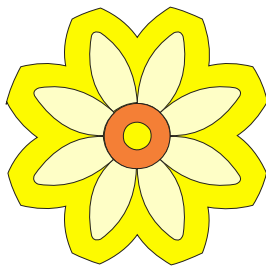
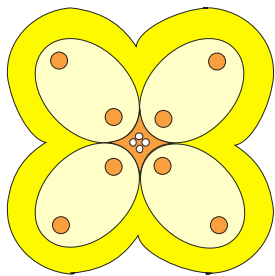
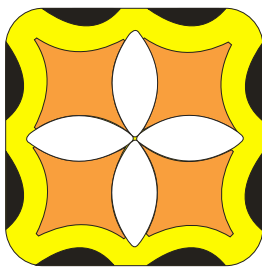
www.motifbatikjogja.com/januari/2014

<http://www.ondavalve.com/Images/products/dcota/DMT%2011>

LAMPIRAN

PEMBUATAN SKET







UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0141g/UN.34.12/DT/II/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

3 Februari 2014

Kepada Yth.
Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENEMPATAN WARNA KAYU SEBAGAI PUZZLE MOTIF BATIK YOGYAKARTA

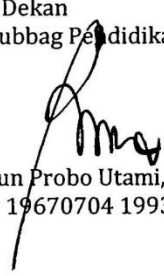
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : OKI TRIANA PUTRA
NIM : 10207241021
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Waktu Pelaksanaan : Februari - April 2014
Lokasi Penelitian : Kecikan, Jogotirto, berbah, Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,


Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala Kecikan, Jogotirto, berbah, Sleman

DESAIN KATALOG



Seperti Pengantar

Puzzle motif batik Yogyakarta ini diciptakan selain sebagai permainan yang mengandung unsur edukatif juga ditujukan sebagai media pembelajaran seni budaya yakni mengenalkan motif batik Yogyakarta yang merupakan budaya Indonesia yang adihung terhadap anak usia dini yang sepatasnya dilestarikan.

Pemanfaatan warna kayu dalam pembuatan puzzle motif batik yogyakarta ini mengunggulkan karakteristik yang unik dan artistik atas penampilan luarnya. Antara lain bisa dilihat dari keindahan kayu yang mempunyai nuansa atau perbedaan yang halus pada warna kayu itu dan juga pada serat kayu kadang memberikan sugesti berbeda yang membuatnya lebih menarik.

Penciptaan karya puzzle motif batik yogyakarta ini diharapkan mampu menjadi sebuah media pembelajaran seni budaya yang bermanfaat nantinya, mampu mengenalkan beberapa kayu lokal Jawa terhadap anak usia dini, dan mampu memanfaatkan warna alami kayu dan limbah gergajian dengan sebaik-baiknya.

Pameran merupakan suatu usaha untuk mempublikasikan karya seni dari penciptanya. Pameran tugas akhir karya seni (TAKS) adalah sebuah bagian dari TAKS itu sendiri yang tidak bisa ditinggalkan dan untuk itulah perlu ada persiapan. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada panitia yang telah membantu.

Saya ucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayahnya-Nya. Ucapan terima kasih kepada Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Ketua Prodi Pendidikan Seni Kerajinan yang telah memberikan kesempatan dan berbagi kemudahan bagi saya dalam penyelesaian TAKS.

Ucapan terima kasih pula kepada bapak Muhajirin, S.Sn. M.Pd. selaku pembimbing TAKS serta bapak Iswahyudi, M. Hum yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberi bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya.

Salam,

Oki Triana Putra



Data Diri :

Nama : Oki Triana Putra
NIM : 10207241021
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Alamat : Keokan, Jogotirto, Berbah, Sleman
Facebook : <https://www.facebook.com/hayygallery>
Twitter : @okitriana Putra
Blog : www.hayygallery.blogspot.com

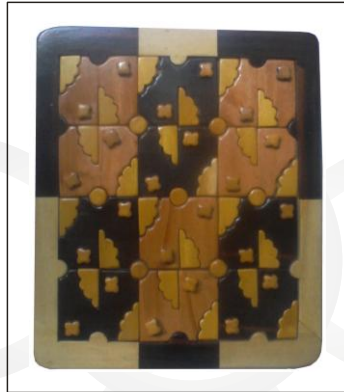
Terima kasih: Tuhan Yang Maha Esa
Fakultas Bahasa dan Seni UNY
Bapak Muhajirin
Bapak Mardiyatmo
Pak Panto
Panitia pameran
Saudara-saudara pedinta seni kerajinan

dan semua pihak yang turut mendukung terselenggaranya pameran ini

DIPERSEMBAHKAN OLEH :



HAYY GALLERY



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Slobog
 Ukuran Karya : 30cm x 35cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Mahoni,
 Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

12



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Parang Barong
 Ukuran Karya : 30cm x 35cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus,
 Jati, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

9



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Parang
 Barong II
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling,
 Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

10



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Grompol
 Ukuran Karya : 30cm x 46cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling,
 Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

11



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Gurda Dua Sayap
 Ukuran Karya : 30cm x 36cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Jati, Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

20



Nama Karya : *Puzzle*Logo Keraton Yogyakarta
 Ukuran Karya : 65cm x 65cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

1



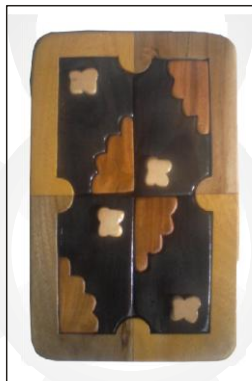
Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Sawat
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

2



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Campuran
 Ukuran Karya : 19cm x 19cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, Jati, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

19



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Slobog II
 Ukuran Karya : 19cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, Jati, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

16



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Picis
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

5



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Bribil
 Ukuran Karya : 30cm x 39cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Mlinjo, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

6



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Grompol II
 Ukuran Karya : 26cm x 26cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Puyile, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

15



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Bribil II
 Ukuran Karya : 25cm x 25cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Sen
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

7



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Truntum
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

8



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Picis II
 Ukuran Karya : 25cm x 25cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, Jati, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

13



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Bribil II
 Ukuran Karya : 25cm x 25cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

4



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Sen II
 Ukuran Karya : 25cm x 25cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

17



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Kawung Bribil II
 Ukuran Karya : 27cm x 27cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Pinus, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

18



Nama Karya : *Puzzle*Motif Batik Gurda Satu Sayap II
 Ukuran Karya : 30cm x 30cm x 1cm
 Bahan Baku : Kayu Nangka, Sonokeling, Pule, dan *Hardboard*
 Teknik Pembuatan : Teknik Kerja *Scrool*
 Finishing : *Melamine Lack Gloss*

3

DESAIN POSTER



DESAIN KARTU NAMA KARYA

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil
Ukuran Karya	: 30cm x 39cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Mlinjo, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Slobog
Ukuran Karya	: 30cm x 35cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Mahoni dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Picis
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Sen
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Bribil II
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Picis II
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Mahoni dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Parang Barong II
Ukuran Karya	: 30cm x 46cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Pinus, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Truntum II
Ukuran Karya	: 27cm x 27cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Pinus, Kayu Nangka, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol II
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Jati dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung Sen II
Ukuran Karya	: 26cm x 26cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Sawat (gurda dua sayap lengkap dengan ekornya)
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Logo Keraton Yogyakarta
Ukuran Karya	: 65cm x 65cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Parang Barong
Ukuran Karya	: 30cm x 35cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Jati dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Kawung, Truntum, dan Grompol
Ukuran Karya	: 19cm x 19cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Pinus, Kayu Nangka, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Truntum
Ukuran Karya	: 30cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, Kayu Pule dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Gurda Satu Sayap II
Ukuran Karya	: 30cm x 36cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Jati dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Slobog II
Ukuran Karya	: 19cm x 30cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Grompol
Ukuran Karya	: 30cm x 46cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pinus dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Gurda Satu Sayap
Ukuran Karya	: 30cm x 36cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, Kayu Jati dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

KARYA TUGAS AKHIR KARYA SENI	
Nama Karya	: <i>Puzzle</i> Motif Batik Miron (gurda dua sayap tanpa ekor)
Ukuran Karya	: 30cm x 39cm x 1cm
Bahan Baku	: Kayu Sonokeling, Kayu Nangka, Kayu Pule, dan <i>Hardboard</i>
Teknik Pembuatan	: Teknik <i>Scrool</i> dan Kerja Bangku
Finishing	: <i>Melamine Lack Gloss</i>

DESAIN SPANDUK

PAMERAN TUGAS AKHIR KARYA SENI

PEMANFAATAN
WARNA KAYU LOKAL

DALAM PEMBUATAN
PUZZLE MOTIF BATIK YOGYAKARTA

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)



Oleh :
Oki Triana Putra
NIM. 10207241021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KEMAJIKAN
...
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



FOTO UJIAN



FOTO PAMERAN

